HINTA 27 MK

PC
AMIGA
ST, C64
CD-ROM

VUODENVAIHTEEN TOP-LISTAT

PELIT

1/94

Litil Divil

PIKKUPAHOLAISEN PUZZLET

Vuoden armottomin kokemus

DOOM!

VOITA
CD-ROM-ASEMA
+ÄÄNIKORTTI

SIERRAN UUTUUDET
- Larry 6
- Gabriel Knight
- Aces over Europe

SEIKKAILUT JATKUVAT
- Hand of Fate (Kyrandia 2)
- Alone in the Dark 2

AMIGA-HUIPUT
- Mortal Kombat
- Uridium 2
- Zool 2

AVARUUDEN SIVILISAATIO
Master of Orion



PELIT

1/94



Terminator: Rampage, Pelit: page 46.

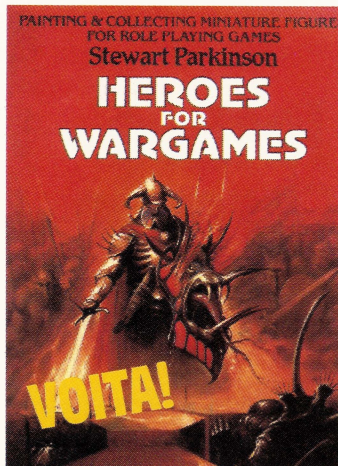
Arvostelut

TOIMITUS
Päätoimittaja Tuija Linden
Toimitussihteeri Sari Alho
Toimittaja Niko Nirvi
Taitto ja piirrokset Wallu
Avustajat
Niko Hellsten, Jyrki Kasvi, Kaj Laaksonen, Ossi Mäntylahti, Panu Mäntylahti, Tapio Salminen, T.J. Talasmaa, Mika Tuomainen, JTurunen, Kimmo Veijalainen
Pelit-BBS (90) 120 5757, 24 t/vrk (Dianan kautta 9102-0-120 5757)
TOIMITUKSEN OSOITE
Pelit, PL 64, 00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911
fax. (90) 120 5799
ILMOITUKSET
Pelit/Ilmoitusosasto, PL 64, 00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911
Myyntipäälliköt: Helena Räikkönen, Mia Kempppi, Jussi Kiilamo
Ilmoitussihteeri: Stina Eklund-Huolman
Myyntijohtaja: Esa Sairio
VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOT
Mikäli hyväksyttyä ilmoitusta ei tuotannollisista tai muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakkaasta johtuvasta syystä voida julkaista, lehti ei vastaa tästä ilmoittajille mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta. Lehden vastuu ilmoituksen poisjäämisestä tai julkaisemisessa sattuneesta virheestä rajoittuu ilmoituksesta maksetun määrän palauttamiseen. Huomautukset on tehtävä 8 päivän kuluessa ilmoituksen julkaisemisesta tai tarkoitetusta julkaisuajankohdasta lukien.
ASIAKASPALVELU
Helsinki Media Erikoislehdet/Asiakaspalvelu
PL 35, 01771 Vantaa
Tilaukset (90) 120 670
Kirjatilaukset (90) 120 671
Tilausten irtisanomiset (90) 878 4544 (automaattinen vastauspalvelu, varaa esille asiakasnumerosi osoitelipukkeesta tai laskun kuittiosasta)
Muut asiat (90) 120 670 (osoitteenmuutokset ym.) Osoitteenmuutokset ja tilausten irtisanomiset tulevat voimaan viimeistään yhden ilmestymiskerran jälkeen ilmoituksen saapumisesta.
TILAUSHINNAT
12 kk säästötilaus 198 markkaa
12 kk määräaikaistilaus 208 markkaa
Säästötilaus jatkuu ilman eri uudistusta kunnes tilaaja irtisanoo tilauksensa tai muuttaa sen määräaikaiseksi. Seuraavat jaksot tilaaja saa kulloinkin voimassa olevaan säästötilaushintaan, joka on aina edullisempi kuin vastaavan pituinen määräaikaistilaus. Helsinki Media Erikoislehtien asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja luovuttaa suoramarkkinointitarkoituksiin.
Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko, tuotannolliset häiriöt, alihankkijoiden viivästykset yms.) varauksin.
Lehtiemme tilaajat ovat Helsinki Median asiakkaita ja saavat seuraavien vuosien aikana edullisia asiakastarjouksia tuotteistamme. Mikäli ette halua asiakastarjouksia, voitte ilmoittaa asiasta asiakaspalveluumme, jolloin poistamme tilaustietonne tilausvelvotteiden täytyttyä.
KUSTANTAJA
Helsinki Media
Erikoislehdet Oy, Kornetintie 8, 00380 Helsinki
puh. (90) 120 5911
Toimitusjohtaja: Eero Sauri
Markkinointijohtaja: Hannu Ryynälä
LEHDENMYYNTI
Markkinointipäällikkö: Heikki Nurmela
Tuotepäällikkö: Pauliina Kaivola
Lehti julkaisee sitoumuksetta teksti- ja kuvamateriaalia edustamaltaan alueelta. Lehti ei vastaa tilaamattomasta materiaalista. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen luvalla.
Painopaikka Sanomapaino Vantaa 1994
ISSN 1235-1199
Kolmas vuosikerta.

Helsinki Media
Erikoislehdet

Ajan hermolla

Ratkaisut



Mukana myös



Tuija Lindén
päätoimittaja

Tuomiopäivä

Kun Tuomiopäivä koitti 10. joulukuuta, koko toimituksen miehet hokivat kiilto silmissään Doom! Doom! Armaat alaiseni eivät olleet ainoita, sillä koko syksyn jatkunut kiihkeä odotus purkautui tuhansina viesteinä InterNetissä, kun Tuomio lopulta tuli. Mikä ihme saa yhden pelin ympärillä näin paljon kuohuntaa aikaan?

Id Software on keksinyt loistavan tavan markkinoida peliään. Ensimmäisen osan saa ilmaiseksi, seuraavat kaksi osaa pitää ostaa, mutta suhteellisen halvalla. Ja myöhemmin ilmestyvä varsinainen kaupallinen versio sisältää taas ihan uudet kentät.

Doomin erilaisia versioita levisi purkeissa koko syksyn, vaikka ne periaatteessa olivatkin piraatteja. Aikansa vastaan taisteltuaan Id Software antoi piraattiversioiden olla kuitenkin suhteellisen rauhassa. Kyllästyikö Id vai oliko sekin harkittu markkinointikikka?

Mikä onkaan parempaa markkinointia kuin "livauttaa" upeasta pelistä alpha- tai betaversioita maailmalle? Olisiko Doom läheskään näin kohuttu ja suosittu, jos se olisi julkaistu jonkin kaupallisen pelifirman kautta? Tekeekö ilmainen makupala siitä suositun?

Pelifirmat ovat jo pitkään yrittäneet herättää kiinnostusta tuleviin peleihinsä julkaisemalla niistä etukäteen lyhyitä demoja purkeissa tai englantilaisten lehtien kansissa. Kohu ei kuitenkaan vielä koskaan ole ollut näin valtava yhden ainoan ja vielä kaiken lisäksi silkan ampumapelin kohdalla. Mistä ihmeestä se johtuu?

Siitäkö, että Doom on painostavan jännittävä? Siitäkö, että se on ultraväkivaltainen? Siitäkö, että sitä voi pelata työpaikan verkossa peräti neljä työntekijää yhtä aikaa?

Vai siitäkö, että se on hyvä?

Tuija



Hiljentykäämme tutkimaan Pelit-lehteä Gabriel Knightin kera. Sivu 36, ole hyvä.

PELI UUTISET

Koonnut Tuija Linden



SSI:n AD&D Ravenloft on firman ensimmäinen virtuaali-3D-peli. Ennakko saa Pelit-BBS:stä.

Jatkoa Curselle

Curse of Enchantia on saamassa jatkoa nimeltä **Universe**. Galaksiin Universen pitäisi ilmestyä Corelta helmikuussa.

Tällä kertaa Boris joutuu Virtual Dimension Inducer -laitteen kautta futuristiseen paralleelimaailmaan. Boriksen tehtävä on lopettaa sota pahan keisari Neiamisesin ja Mekalien-imperiumin välillä. Peli toimii kaikissa Amigoissa.

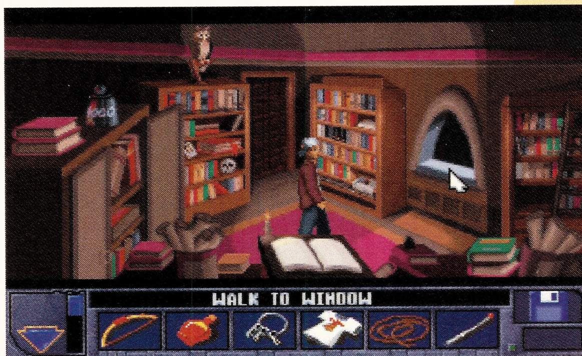


Maxisin Unnatural Selection on juonellista geenimanipulointia.



Seuraavaksi Leokadian

Bloodhouse sai loistavat arvostelut ensimmäisellä pelillään, Stardusthan valittiin esimerkiksi Pelit-lehden Vuoden Amiga-peliksi. Nyt Bloodhouse hyppää aivan toiseen ulottuvuuteen ja esittelee seuraavaksi PC-seikkailupelin nimeltä **Leokadian**.



Benjamin on lomailemassa vanhassa Leokadianin kylässä omituisen keksijäprofessorienonsa luona, joka on kehittämässä aikatunnelien mahdollistavaa avaruusmatkailulaitetta. Vahingossa Benjamin tietysti sorkkaisee koneen käyntiin, mutta yllättäen syntyvä avaruusaukko ei olekaan aikatunneli vaan portti toiseen ulottuvuuteen.

Maahan syöksyy joukko pieniä, mutta vilkkaita muukalaisia, jotka syyttävät professoria avaruusmatkansa keskeytymisestä ja ottavat hänet panttivangikseen. Benjaminen tehtävä on pelastaa enonsa ja palauttaa muukalaiset avaruuteen ennen kuin aukko sulkeutuu.

Käyttäjäliityntä kuulostaa hyvin lucasmaiselta, eli siltä vanhalta versiolta, jossa oikealla hiirennappulolla aktivoidaan pelin ehdottama toiminto. Peliä on ohjelmoimassa kuusijäseninen tiimi, jossa ohjelmoinnista vastaa **Mikko Miettinen** ja grafiikasta **Aki "Marvel" Määttä**.

Syksyllä 1994 julkaistavan PC-version lisäksi luvassa on lähes identtinen Amiga 1200 -versio.



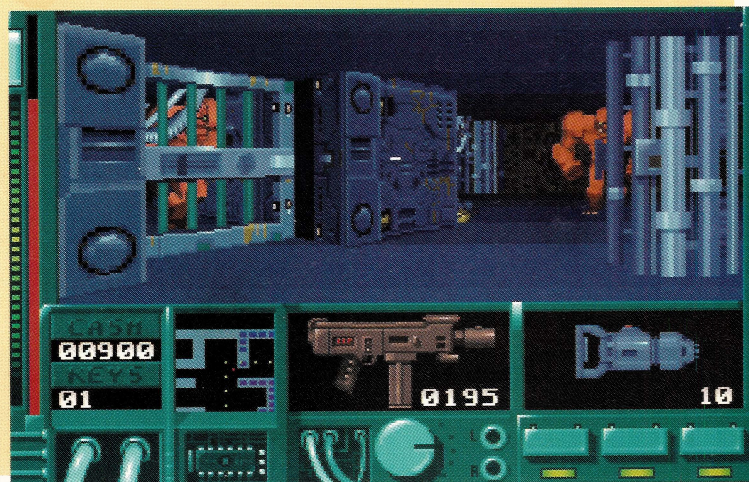
Deadline
saamassa sopimuksen

Suomalaiset yrittävät tosissaan maailmankartalle. Nyt **Microflash** on todennäköisesti jo saanut sopimuksen PC-pelinsä **Deadline** julkaisemisesta englantilaisen pelitalon kanssa.

Deadline on Wolfenstein 3D:n näköinen ammuskeluseikkailu, jossa monimutkaisia tutkittavia tasoja on nelisenkymmentä. Ammuskelun lisäksi pelissä täytyy myös kommunikoida rauhanomaisemmin keinoin, sillä nurkissa lymyilee ihmisiä, joilta saa arvokkaita vinkkejä etenemiseen. Rahalla taas saa lisäammuksia ja muuta hyödyllistä, erilaisille tavaroillekin pitää löytää käyttöä.

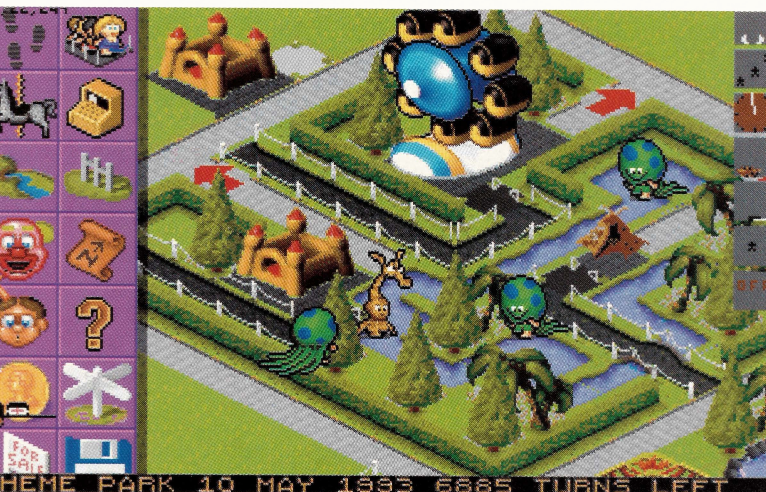
Pelissä on myös kaksinpelimoodi, jolloin ruutu jakautuu kahtia ja pelaajat ovat toinen toistensa vihollisia. Modeemimahdollisuutta peliin ei todennäköisesti tule.

Microflashin takaa löytyvät sellaiset nimet kuin **Jani Peltonen, Juha Talasmäki ja Mika Keskikiikonen**, jotka toimivat Deadlinen ohjelmoijina, sekä graafikko **Hans Zenjuga** ja muusikko **Vesa Palomäki**.





Nyt se on täällä, mutta valitettavasti liian myöhään toimituksessa, jotta olisimme saaneet siitä kunnon testin. Tämä on siis se kuuluisa 3DO, josta on kohuttu jo yli vuosi. Varsinaisesti 3DO julkaistaan Euroopassa vasta maaliskuussa, mutta suoraan Jenkeistä tuotua versiota on saatavilla Com 2001:stä, puh. (981) 336 644.



Reippaan punaisen Syndicaten (jonka datalevy on jo ilmestynyt) jälkeen Bullfrog julkaisee Themeparkin.



Töniva tikku

Rooli- ja seikkailupeleihin suunniteltu Logitechin uusin joystick **CyberMan** yhdistää hiiren, joystickin ja trackballin. Mutta se, mikä tekee CyberManista erittäin mielenkiintoisen on sen töniminen: jos putoat tai törmäät vaikka seinään, tikku tönäisee kättäsi.

CyberMan lupaa olevansa täydellinen kolmiulotteinen tikku. Se mahdollistaa liikkumisen kuuteen suuntaan, ympärilleen katsomisen, nojautumisen eteen tai taakse ja jopa hyppäämisen. CyberManissa on myös kolme ohjelmoitavaa näppäintä.

Kokeilimme tikkua pikaisesti. Mielenkiintoiselta tuntui, mutta harjoittelua vaaditaan. Palaamme asiaan ensi numerossa.

Ensimmäinen peli, joka ilmoitti tukevansa CyberMania on Originin Shadowcaster. Myös Electronic Arts, MicroProse ja Virgin ovat ilmoittaneet tukevansa tikkua tästä lähtien.

CyberMania, kuten myös muita Logitech-tuotteita tuo maahan muun muassa Computer 2000, puhelin (90) 887 331 ja Toptronics Oy, puhelin (921) 546 666..

Sound Blasterit SUOMEKSI

Kaikki Sound Blaster -paketit toimitetaan tästä lähtien suomenkielisin käyttöohjein. Uraauurtavaa käännöstyötä on tehnyt Toptronics Oy.

Sound Blaster -paketti sisältää suomenkielisen ohjekirjan, suomenkielisen FM-Synth-sekvensserin, kaiutinparin, Midisoft Studio for Windows -demon ja uusimmat ajuripäivitykset. Ohjekirjassa on perusteelliset ohjeet äänikortin asentamiseen ja testaamiseen, ohjelmistojen asentamiseen ja käyttöön, tietoa kortin erilaisista optioista ja toiminnoista sekä ohjeet ongelmaratkaisuihin ja tekniseen tukeen soittamisesta. Kaikilla Toptronicsin suomenkielisen Sound Blaster -tuotteen omistajilla on oikeus maahantuojan suoraan puhelintukeen ilman eri veloitusta. Puhelinnumero on (921) 546 666.



Superfrog PC:lle. Ja kuulemma skrollaa pehmeästi.

Vielä ehtii

Heurekassa ennen joulua avattu Suuri Lasten Tiedekeskus on avoinna helmikuun loppuun asti, joten vielä ehtii käydä tutustumassa tähän myös aikuisille sopivaan näyttelyyn.

Lasten Tiedekeskus ei ole huvipuisto eikä peliluola, silti siellä voi huvitella ja pelata. Se ei ole koulu, mutta siellä voi oppia uusia asioita. Missään tapauksessa se ei ole museomainen näyttely.

Lasten Tiedekeskuksessa voi kokeilla vaijerilla pyöräilyä neljän metrin korkeudessa, poukkoilla kuun pinnalla tai lentää taikamatolla. Trikkistudiossa voi harrastaa jopa vuorikiipeilyä. Ja mitä ovat piruettikaruselli, polkupyörägyroskooppi ja kosketttelulaatikko?

Heureka on avoinna klo 10–18, torstaisin 10–20, maanantaisin suljettu. Tiedekeskus Heureka sijaitsee Vantaan Tikkurilassa.

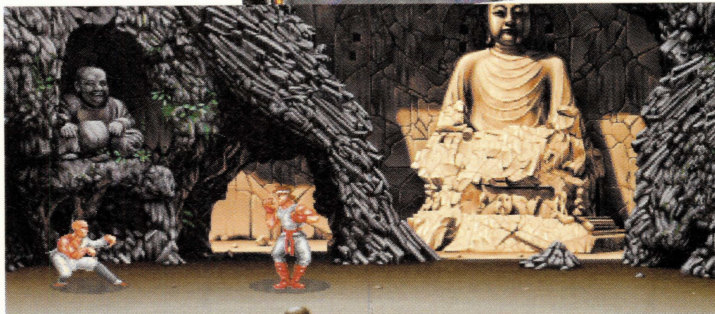
PELI UUTISET

Uusi äänikortti

Uusimpia tulokkaita edullisten äänikorttien sarjassa on **Soundpower** 2.0, joka on täysin Sound Blaster- ja AdLib-yhteensopiva.

Kortissa on 11-kanavainen FM-syntetisaattori, 4 Watin vahvistin, peli- ja midiportti sekä 8-bittinen DAC-piiri äänen digitointia varten.

Maksimi näytteenottotaajuus on 44,1 kHz. Mukana tulee myös kaiutinpari. Hinta on 695 markkaa ja maahantuoja on COM 2001, puh. (981) 336 644.



Audioimage PCM

Pikatesti

Midikortti pelikäyttöön

Audioimage PCM on General Midi -yhteensopiva wavetable-tekniikkaan perustuva äänikortti PC-yhteensopiville mikroille. Kortti on tarkoitettu korvaamaan perinteisten äänikorttien vaatimaton FM-syntetisaattori.

Wavetable-tekniikassa jokaisesta instrumentista on digitoitu ääninäyte, jonka takia näillä korteilla musiikki kuulostaa luonnolliselta, eikä muovimaisen syntetisoidulta kuten vanhalla FM-tekniikalla. Kortilla on kahden megatavun ROM-muisti, johon on pakattu kortin hallitsemat General Midi- ja Roland GS -standardien mukaiset soittimet. Tiedonpakkauksen ansiosta ääninäytteitä on saatu mahtumaan yhteensä kahdeksan megatavua.

Digitoidut efektit yhdistettynä General Midi -musiikkiin on nopeasti muodostumassa uudeksi standardiksi peleissä. Audioimage sopii hyvin pelikäyttöön suoran MPU-401 UART -yhteensopivuuden ja edullisuutensa takia. Mitään ylimääräisiä ajureita tai emulaattoreita ei tarvita vaan riittää, että peli tukee General Midiä.

Digitoituja efektejä varten mikrossa on edelleen oltava toinen äänikorttti. Tätä varten Audioimagesta löytyy liitäntä sekä tarvittava kaapeli, joiden avulla toinen äänikortti saadaan liitettyä. Minikaiuttimia varten on stereovahvistin- ja aktiivikaiuttimia tai ulkoista vahvistinta varten linjatasoinen liitäntä. Kortti hallitsee 16 midikanavaa ja 24 äänen polyfonian.

Testissä kortti osoittautui helppokäyttöiseksi. Kaikki General Midiä tai Roland SCC-1:tä tukevat pelit toimivat suoraan Audioimagen kanssa ja yhteistyö Sound Blasterin kanssa toimi ongelmitta. Soittimet kuulostivat pääosin laadukkailta, ja monelle äänikortille tyypilliset rätinät ja kohinat loistivat poissaolollaan. Kortin käyttöohjeet ovat varsin vaatimattomat eikä mukana tule kuin Roland MT-32/LAPC-1-emulaattori, muutama MIDI-kappale ja soitto-ohjelma niitä varten.

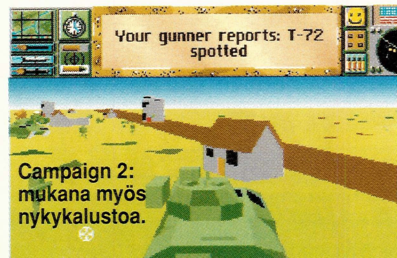
Audioimage PCM:n suositushinta on 950 markkaa ja sitä edustaa Suomessa Terton Oy, puh. (90) 757 2828.

Kaj Laaksonen

IKÄRAJAT PELEIHIN

Kaikki isot pelitalot ovat ELSPAn avulla päätyneet pelien ikärajojen käyttöönottoon vapaaehtoisesti. Virallista ja pakollista ei moinen vielä ole, mutta esimerkiksi vähittäismyyntiliikkeet ovat olleet tyytyväisiä ratkaisuun.

Ikärajat tulevat olemaan alle 10 vuotta, 10–14 vuotta, 15–17 vuotta ja yli 18 vuotta. Ikäraja ilmaistaan pelin kanteen kiinnitettävällä tarralla.



Campaign 2: mukana myös nykykalustoa.

Uuupss!

Viime lehdessä sivulla 45 jenkkifutisten arvostelulaatikot olivat vaihtaneet paikkaa. Dynamixin Front Page Sports Football Pro sai 94 pistettä ja NFL Coaches Club Football 79 pistettä. Pahoittelemme sotkua.

Tietokonemaailma




Computer Connection on Mannerheimintiellä ennen Tilkkaa.

KUVAT SAMI KULJU

Suoraan hyllystä kassiin

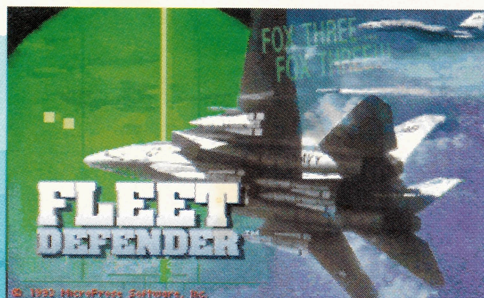
Pohjoismaiden suurimmaksi tietokonemyymäläksi mainostaa itseään joulukuussa Helsinkiin avattu Computer Connection. Talo itsessään onkin melkoisen suuri, tiloja CC:llä on lähes 3000 neliötä, josta myymälä haukkaa lähes 1000 neliötä.

Myymälän lisäksi Computer Connection tarjoaa asennus-, huolto- ja neuvontapalveluja sekä koulutusta, messu- ja näyttelytoimintaa. Myymälän ideana Connection-ryhmä ilmoittaa olevan "saman katon alta saa kaiken tarvitsemansa kerralla mukaansa ja tuotteet löytyvät suoraan hyllystä". Hinnoista ei enää keskustella, ne ovat kuulemma niin alhaiset.

Ihan uusi ajatus on tila, jossa alan konsultit ja lehdistö voivat käydä vertailemassa laitteita paikan päällä.

Tuotteita CC:llä on oman ilmoituksensa mukaan kampanjoista riippuen 3–5000 nimikettä. Edustettuina ovat tietysti myös pelit. CC ilmoittaa keskittyvänsä kevään kuluessa ennen kaikkea CD-tavaroihin, toivottavasti lupaus kattaa myös CD-pelit, ja hinnoittelupolitiikka pysyy linjan mukaisena. Computer Connectionin muut toimipisteet sijaitsevat Turussa, Tampereella ja Kuopiossa.

Lisää kuvia MicroProsen Fleet Defenderistä.





TOP ● TOP ● TOP ● TOP ● TOP ●

Mitä saittekaan joululahjaksi?

Top-listoja on pyydetty ja pyydetty, kerjätty ja anottu. Ja tässä vihdoin: lukekaapa mitä saitte joululahjaksi.

Lista on kerätty ympäri Suomen liikkeistä, jotka paikkakunnallaan ovat suurimpia pelien myyjiä.

CD-ROM-pelejä ei kovinkaan monella liikkeellä ollut myynnissä ollenkaan, lisäksi usea liike on lopettanut myös Amiga-pelien myynnin.

Kummankin koneen listojen 5 ensimmäistä olivat hyvin selviä, seuraavat sijat hajosivatkin jo hyvin paljon. Amigalle oli täysin mahdotonta tehdä järjestystä sijasta seitsemän eteenpäin: myydyimpiä pelejä olivat muun muassa Lemmings 2, Dune 2, Civilization, Hired Guns, Alien Breed 2, Goal!, Premier Manager jne jne.

PC TOP-10

1. NHL Hockey
2. Jurassic Park
3. Sam & Max Hit the Road
4. Leisure-suit Larry 6
5. Flight Simulator 5
6. Rally
7. Elite 2
8. Terminator Rampage
9. Indy Car Racing
10. Hugo

Amiga TOP-7

1. Jurassic Park
2. Elite 2
3. Mortal Kombat
4. Zool 2
5. Stardust
6. Desert Strike
7. Gunship 2000

Savonlinnan ansiosta Hugo pääsi listoille, tosin sijalle 10. Myös Macille myytiin Hugoa jonkin verran koko Suomessa. Tampereella Rebel Assault CD-ROM rynni listoille, samoin Stardust menestyi Tampereella erinomaisesti. Helsingin viisi kärjessä ovat täysin listojen mukaiset, Turku teki poikkeuksen ja myi Privateeria poikkeuksellisen paljon. Oulussa ja Turussa myös Day of the Tentacle pääsi listoille.

Seuraavassa Pelit-lehdessä listaamme alkukevään suosikkipelit!

Lyhyesti

■ Ch Product eli Flightstickin ja Virtual Pilotin suunnittelija on solminut sopimuksen analogisen joystickin tekemisestä 3DO:hon.

■ Crystal Dynamics on palkannut Hollywood-tähtiä näyttelemään ensimmäiseen seikkailuunsa The Horde, joka ilmestyy 3DO:lle, PC:lle ja PC CD-ROMille kevään kuluessa.

■ Wrecked, peli, jossa päähenkilö nappailee LSD:tä, amfetamiinia ja kokaiinia on nostanut hirveän kohun Brittein saarilla. Pelin takana on järjestö Healthwise, joka taistelee huumeita vastaan ja joka on päättänyt lähestyä nuorisoa pelin avulla. Pelin päätarkoitus on kertoa huumeitten vaaroista, eikä suinkaan käskeä käyttämään niitä.

■ Pelifirmat uskovat vakaasti CD-ROMiin, esimerkiksi Electronic Arts alkaa julkaista uusia titteleitään ensin CD-ROMilla ja vasta myöhemmin levykkeillä. Näin käy esimerkiksi Wing Commander kolmosen.

■ Rebel Assault -ongelmiin löytyy ratkaisu Pelit-BBS:stä. REBEL14.ZIP korjaa sekä kaatumiset että joystick-ongelmat, RAEASY.ZIP sallii pelin kustomoinnin itselle sopivaksi.

Com pelit yoo-hoo

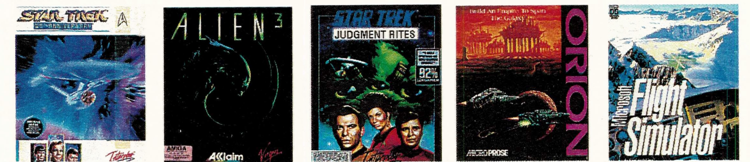
Tammikuun huippuhitit

PC

ALONE IN THE DARK II	329,-
APOCALYPSE	299,-
ARCHON ULTRA	299,-
CYBERRACE	329,-
DELTA V	349,-
DOOM	329,-
DUNGEON MASTER II	299,-
ELDER SCROLLS	349,-
GENESIA	329,-
IN EXTREMIS	329,-
INDY CAR RACE	329,-
LEISURE SUIT LARRY VI	329,-
MASTER OF ORION	329,-
MECHWARRIOR II	329,-
MORTAL KOMBAT	269,-
MS FLIGHT SCENERY NY	269,-
PACIFIC STRIKE	359,-
POLICE QUEST IV	329,-
QUEST FOR GLORY IV	349,-
RISE OF THE ROBOTS	329,-
SID MEIER'S CIVIL WAR	329,-
STAR LORD	329,-
STAR TREK II	299,-
SUBWARS 2050	329,-
ULTIMA VIII	349,-
WAYNE GRETZKY GOLD	299,-

AMIGA

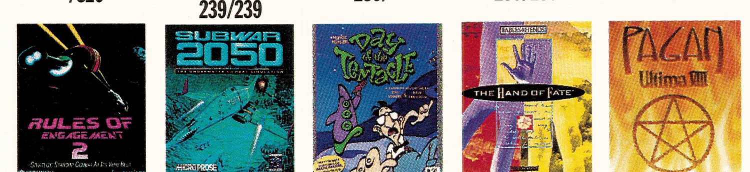
APOCALYPSE	239,-
BENEFACTOR	269,-
BRIAN THE LION	269,-
CANNON FODDER	239,-
CLIFFHANGER	239,-
CYBER PUNKS	239,-
F117A	269,-
G2	269,-
INFERNO	269,-
MORTAL KOMBAT	239,-
PEREHELION	269,-
SECOND SAMURAI	269,-
SEEK & DESTROY	239,-
SENSIBLE WORLD SOCCER	239,-
WIZ'N' LIZ	269,-
WHEN TWO WORLDS WAR	329,-
SPECIAL EDITION PINBALL	269,-



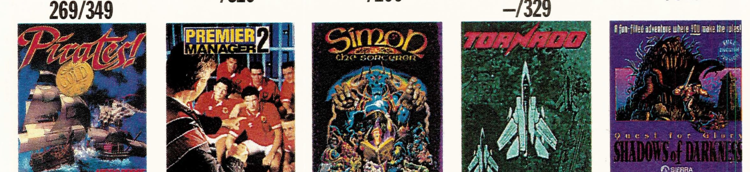
STAR TREK 25th AGA **269/–** · ALIEN III **199/–** · STAR TREK II: JUDGMENT RITES **–/329** · MASTERS OF ORION **–/329** · FLIGHT SIMULATOR 5.0 **–/349**



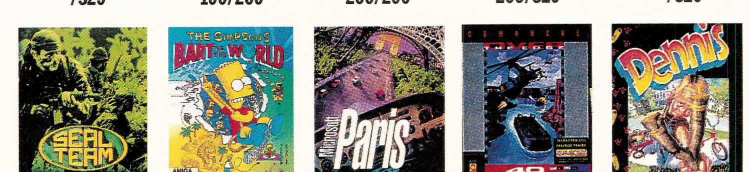
LEISURE SUIT LARRY VI **–/329** · TERMINATOR 2: ARCADE **239/239** · COMBAT AIR PATROL **239/–** · SYNDICATE DATA **239/239** · LANDS OF LORE **269/269**



RULES OF ENGAGEMENT II **269/349** · SUBWAR 2050 **–/329** · MANIAC MANSION II **–/299** · LEGEND OF KYRANDIA II **–/329** · ULTIMA VIII **–/349**



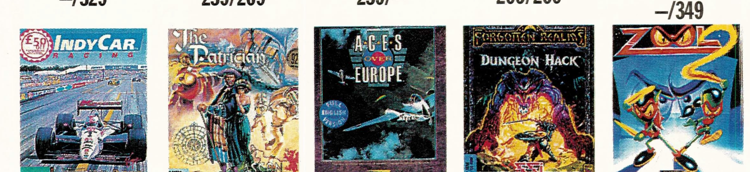
PIRATES GOLD **–/329** · PREMIER MANAGER II **199/269** · SIMON THE SORCERER **269/299** · TORNADO **269/329** · QUEST FOR GLORY IV **–/329**



SEAL TEAM **–/349** · BART VS WORLD **239/–** · MS PARIS SCENARY **–/239** · COMANCHE DATA II **–/239** · DENNIS **199/–**



RETURN TO ZORK **–/329** · STREET FIGHTER II **239/269** · MICRO MACHINES **239/–** · RALLY **269/269** · WORLD OF XEEN CD ROM **–/349**



INDY CAR RACING **–/329** · PATRICIAN **269/269** · ACES OVER EUROPE **–/349** · DUNGEON HACK CD ROM **–/349** · ZOOL II **199/269**

Amiga & PC

3D CONSTRUCTION KIT II	359,-	359,-
ABANDONED PLACES II	299,-	299,-
ACES OF THE PACIFIC		329,-
A320 AIRBUS EUROPE	299,-	329,-
A320 AIRBUS USA	299,-	329,-
ALFRED CHICKEN	199,-	
ALONE IN THE DARK+JACK IN THE DARK		329,-
AMERICAN GLADIATORS	199,-	199,-
ARCHER MACLEAN POOL	199,-	299,-
B-17 FLYING FORTRESS	269,-	329,-
BEAUTY AND THE BEAST		269,-
BETRAYAL AT KRONDOR		349,-
BLUE FORCE		329,-
BODY BLOWS	239,-	269,-
BURNING RUBBER	239,-	269,-
CAESAR DELUXE	239,-	269,-
CHAMPIONSHIP MANAGER 92/93	239,-	269,-
CHAOS ENGINE	239,-	
CIVILIZATION	269,-	329,-
CLASH OF STEEL		299,-
CLASSIC ADVENTURE		399,-
COMBAT CLASSICS II		269,-
CYBER EMPIRES	349,-	
DAGGER OF AMON RA		329,-
DARKLANDS		359,-
DARKSEED	269,-	299,-
DARKSIDE OF XEEN		329,-
DEEP CORE	199,-	
DESERT STRIKE	239,-	
DRACULA	239,-	299,-
DOGFIGHT	269,-	329,-
DUNE II	239,-	269,-
EMPIRE DELUXE FOR WIN 3.1		349,-
EMPIRE DELUXE SCENARIOS		199,-
ERIC THE UNREADY		299,-
EYE OF THE BEHOLDER III		299,-
EYE OF BEHOLDER I–III		349,-
F-15 STRIKE EAGLE III		329,-
FALCON 3.0		329,-
FALCON 3.0/OP FIGHTING TIGER		199,-
FALCON 3.02/MIG-29		199,-
FANTASY EMPIRES		299,-
FIELDS OF GLORY		329,-
FLASHBACK	269,-	299,-
FOOTBALL MANAGER III		239,-
FORMULA 1 GRAND PRIX	269,-	329,-
FREDDIE PHARKAS		329,-
GATEWAY II		299,-
GLOBAL GLADIATORS	239,-	
GOAL!	239,-	
GREAT NAVAL AMERICA IN ATLANTIC		199,-
GREAT NAVAL BATTLES		299,-
GREAT NAVAL SUPERSHIPS		199,-
GREAT NAVAL SCENARIO BUILDER		199,-
GREATEST COLLECTION	269,-	299,-
GUNSHIP 2000	269,-	329,-
HEIRS TO THE THRONE		329,-
HIGH COMMAND		329,-
HIRED GUNS	269,-	
HISTORY LINE 1914–18	269,-	299,-
INDIANA JONES IV ADVENTURE	269,-	269,-
INDY CAR RACING		329,-
JAMES POND II	239,-	269,-
JORDAN IN FLIGHT		329,-
KING'S QUEST VI		349,-
KRONOLOG		399,-
LEGACY		329,-
LEGACY OF SORASIL	199,-	
LEISURE SUIT LARRY I&II&III		399,-
LEISURE SUIT LARRY V	249,-	329,-
LEMMINGS II THE TRIBES	239,-	299,-
LINKS 386 PRO		329,-
LORD OF THE RINGS II		269,-
LOST VIKINGS	239,-	269,-
LOTUS – THE FINAL CHALLENGE	239,-	269,-
MICROSOFT ARCADE		299,-
MIGHT & MAGIC IV		359,-
OVERDRIVE	239,-	
PACIFIC WAR		299,-
PINBALL DREAMS	239,-	299,-
PINBALL FANTASIES	239,-	
PRINCE OF PERSIA II		329,-
PRIVATEER		359,-
PRIVATEER SPEECH PACK		199,-
QUEST FOR GLORY III		329,-
RAILROAD TYCOON DELUXE		299,-
RETURN OF THE PHANTOM		329,-
REX NEBULAR		329,-
SECRET OF MONKEY ISLAND II	269,-	269,-
SENSIBLE SOCCER V1.1	239,-	269,-
SHADOW OF THE COMET		329,-
SHATTERED LANDS		329,-
SID MEIER COMPILATION		329,-
SIERRA AWARD WINNERS		349,-
SIM FARM		269,-
SIM LIFE	269,-	299,-
SKIDMARKS	239,-	
SOCCER KID	269,-	
SPACE HULK	299,-	329,-
SPACE LEGENDS	239,-	269,-
SPACE QUEST PACK		399,-
SPACE QUEST V		329,-
SPACEWARD HO		349,-
SPEED RACER		299,-
STAR CONTROL II		299,-
STRIKE COMMANDER		359,-
STRIKE COMMANDER SPEECH PACK		199,-
STRIKE COMMANDER MISSION DISK		199,-
STRONGHOLD		299,-
SUPER FROG	239,-	
SYNDICATE	299,-	329,-
TAKE A BREAK		299,-
TASK FORCE 1942		329,-
TERMINATOR 2029		329,-
TERMINATOR 2029 DATA DISK		199,-
TERMINATOR 2029 RAMPAGE		329,-
THEATRE OF DEATH	239,-	
THIRD REICH	269,-	
TOM AND JERRY II		269,-
TRISTAN PINBALL		299,-
ULTIMA VII		329,-
ULTIMA VII/FORGE OF VIRTUE		199,-
ULTIMA VII PART II		349,-
ULTIMA UNDERWORLD II		329,-
URIDIUM II	199,-	
V FOR VICTORY III		349,-
V FOR VICTORY IV		349,-
WALLS OF ROME		399,-
WAR IN RUSSIA		329,-
WAR IN THE GULF	239,-	269,-
WARLORDS II		329,-
WAYNE GRETZKY III		329,-
WOLFENSTEIN – SPEAR OF DESTINY		329,-
WORLDS OF LEGEND	199,-	199,-
X-WING		299,-
X-WING/IMPERIAL PURSUIT		199,-



Jos opetat isän pelaamaan, koneesi on aina varattu!

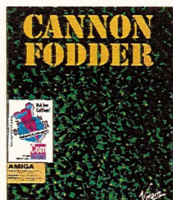
Jos jätät manuaalin lukematta, pelaat puolella teholla.

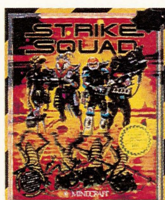
ELITE II
239/299

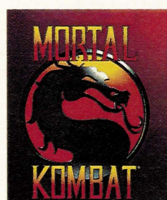
SHADOWCASTER
–/349

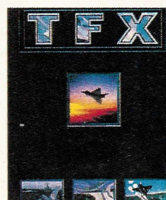
SAM & MAX HIT THE ROAD
–/299

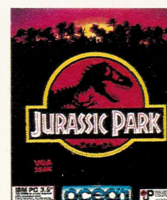
NHL HOCKEY
269/349


CANNON FODDER
239/–


STRIKE SQUAD
–/399

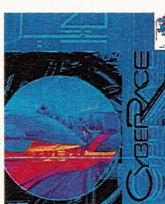

MORTAL KOMBAT
239/269

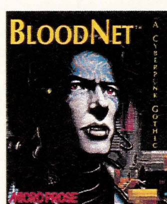

TFX
–/359

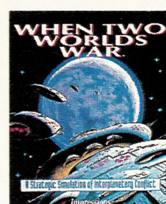

JURASSIC PARK
199/269

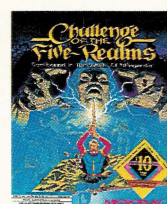

TERMINATOR RAMPAGE
–/399

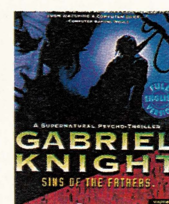

X-WING/B-WING
–/199

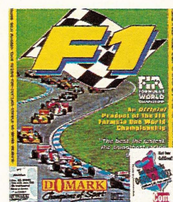

CYBERRACE
–/349


BLOODNET
–/399

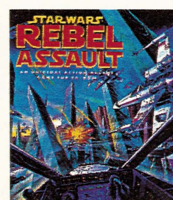

WHEN TWO WORLDS WAR
–/369

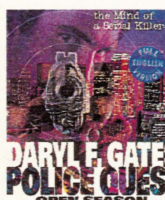

CHALLENGE FIVE REALMS
–/399


GABRIEL KNIGHT
–/329


F1 (DOMARK)
239/–


METAL & LACE
–/329


REBEL ASSAULT CD
–/369


POLICE QUEST IV
–/329

Vain originaalissa on manuaali!

Pian saatavana DOOM:in täydellinen versio

299,-

vain COM 2001 Oy:stä

PC CD-ROM

7TH QUEST OEM	399,-
CAPITAL HILL	349,-
DRACULA	369,-
EUROPEAN RACERS	449,-
EYE OF BEHOLDER III	329,-
GATEWAY II	349,-
GREAT NAVAL BATTLES	349,-
HISTORYLINE	329,-
INCA	449,-
INDIANA JONES IV	349,-
IRON HELIX	595,-
JUTLAND	449,-
LEGEND OF KYRANDIA	449,-
LEISURE SUIT LARRY VI	399,-
LOOM	349,-
MAD DOG MCREE	369,-
MANIAC MANSION II	349,-
REBEL ASSAULT	369,-
RINGWORLD	399,-
RYDER CUP	299,-
SECRET WEAPONS OF LUFTW.	359,-
SHADOW OF THE COMET	369,-
SHATTERED LANDS	495,-
SPACE QUEST IV	349,-
SPACE SHUTTLE	349,-
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	369,-
TFX	399,-
TORNADO	495,-
WILLY BEAMISH	449,-
WORLD OF XEEN	495,-

AMIGA CD32

ALFRED CHICKEN	239,-
ALIEN BREED SPECIAL ED	149,-
CHAOS ENGINE	239,-
D-GENERATION	239,-
DANGEROUS STREETS	239,-
DEFENDER OF THE CROWN II	239,-
DENNIS	239,-
JAMES POND II	239,-
JURASSIC PARK	239,-
K240	239,-
LEGACY OF SORASIL	239,-
LIBERATION	299,-
LORD OF THE RINGS II	239,-
LOTUS TRILOGY	239,-
MICROCOSMOS	239,-
MORPH	239,-
MYTH	149,-
OVERKILL & LUNAR C	239,-
PINBALL FANTASIES	269,-
PROJECT-X	149,-
QWAK	149,-
RYDER CUP	239,-
SENSIBLE SOCCER	239,-
SLEEPWALKER	239,-
SUPER PUTTY	149,-
SYNDICATE	299,-
TROLLS	239,-
TURRICAN III	239,-
WHALES VOYAGE	239,-
ZOOL	239,-

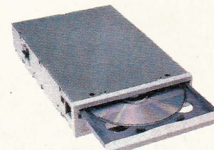
Ultrasound

Nyt saat peleihisi ja esityksiisi ennenkuulumattoman realistiset äänet. Se tuo 16-bittiset, kristallinkirkkaat äänet IBM-yhteensopivaan PC-koneeseesi. CD-tasoinen ääni, Wave Table -äänisynteesi ja stereotallennus takaavat UltraSoundin olevan paras valinta.

Basic Pak **1395,-** Chuck Pak **1595,-**
Action Pak **1795,-** Air Combat Pak **1995,-**

Panasonic Lasermate 562

– Panasonicilta on tullut markkinoille todella edullinen, erittäin laadukkaat ominaisuudet omaava CD-ROM -asema. Saat lähes normaalin aseman hinnalla tuplanopeuksisen ja hakuajaltaan nopean aseman.



1995,-

– Pakettiin kuuluu mukaan ohjainkortti ja tarvittavat ohjelmat.



Com 2001 Oy:llä on Suomen Suoramarkkinointiliiton myöntämä Reilun Pelin Jäsen-merkki. SSML edellyttää markkinoinnilta:
- lain ja hyvien tapojen noudattamista
- rehellisyyttä ja totuudenmukaisuutta.

Com 2001 Oy lupaa.









Tilauskuponki seuraavalla aukeamalla

Com pelit yoo-hoo-

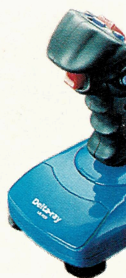
Peliohjaimet

Quatro
Amiga **149,-**
PC **299,-**



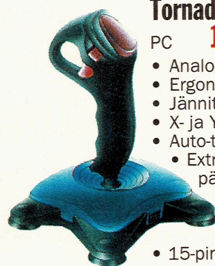
- Kuusi kestävää mikrokytkintä
- Teräsrunko
- Kaksi tulitusnäppäintä
- Extra pitkä liitäntäkaapeli
- Hidastus-toiminto
- Säätömahdollinen autotulitus
- Saatavilla myös pintoversiona

Delta-Ray
Amiga, Megadrive, SuperNintendo **149,-**
PC **179,-**



- Yhdeksän laadukasta mikrokytkintä
- Pitkä liitäntäkaapeli
- Neljä tulitusnäppäintä
- Auto-tulitus
- Nopeatahtinen tulitus
- Start-näppäin (SN ja MD versioissa)

Tornado
PC **199,-**



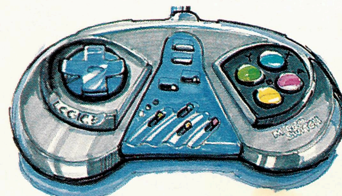
- Analoginen peliohjain
- Ergonominen
- Jännittävän näköinen
- X- ja Y-akseli säätö
- Auto-tulitus
- Extra tulitusnäppäimet
- Kestävä peliohjain
- Pitkä kaapeli
- 15-pinninen liitin

Tac-2
Amiga **99,-**



- Todella kestävä peliohjain
- Myydyin peliohjain Suomessa
- Arcade-tyylinen muotoilu

Logipad
Amiga, PC, Megadrive, SuperNintendo **199,-**



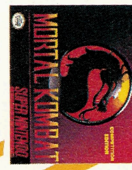
- Maailman ensimmäinen täysin mikrokytkimillä tehty ristiohjain
- Pitkä liitäntäkaapeli
- Kuusi tulitusnäppäintä (viisi Megadrive-versiossa)
- Auto-tulitus
- Nopeatahtinen tulitus
- Select- ja startnäppäimet (SN ja MD-versioissa)

Gravis
Amiga, PC **299,-**



- PC:n kautta-aikojen suosituin analoginen peliohjain
- Valmistettu Kanadassa
- Pehmeä kahva
- Kolme tulitusnäppäintä
- Helppo kalibroida
- Erittäin kestävä

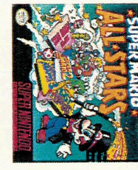
Super Nintendo U★S★A



MORTAL KOMBAT
595,-



NHLPA HOCKEY 94
495,-

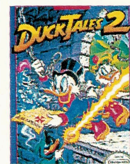


SUPER MARIO ALL STARS
545,-

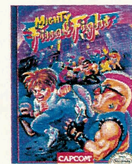


MARIO & WARIO
545,-

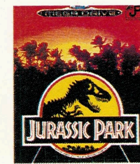
7TH SAGA 595,-
ACTRAISER II 495,-
ADDAM'S FAMILY II 495,-
AERO THE ACROBAT 495,-
ALADDIN 545,-
ALFRED CHICKEN 495,-
ALIEN III 495,-
ALIEN VS. PREDATOR 495,-
ART OF FIGHTING 545,-
ASTERIX 495,-
BARBIE SUPER MODEL 495,-
BATMAN RETURNS 495,-
BATTLECARS 545,-
BATTLETOADS 495,-
BATTLETOADS & DOUBLE DRA. 495,-
BEAUTY AND THE BEAST 495,-
BEST OF THE BEST KARATE 495,-
BRAM STOKER'S DRACULA 495,-
BRETT HULL HOCKEY 545,-
BUBSY THE BOBCAT 545,-
BUGS BUNNY 495,-
CHUCK ROCK II 495,-
CLIFFHANGER 495,-
COOL SPOT 495,-
CRASH DUMMIES 495,-
CYBERNATOR 495,-
DAFFY DUCK–MARVIN MISSION 495,-
DENNIS THE MENACE 545,-
DUNGEONMASTER 595,-
EQUINOX: SOLSTICE II 495,-
F-1 RACE OF CHAMPIONS 545,-
FINAL FIGHT II 545,-
FLASHBACK 495,-
FOOTBALL FURY 495,-
FX TRAX 545,-
GOOF TROOP 545,-
INCREDIBLE CRASH DUMMIES 495,-
JAGUAR XJ 220 495,-
JURASSIC PARK 545,-
LAST ACTION HERO 545,-
LEGENDS OF THE RING 495,-
LEMMINGS 2 545,-
LOST VIKINGS 495,-
MARIO & WARIO 545,-
MICKEY'S TOON TOWN AD. 545,-
NHL HOCKEY 94 545,-
NHL STANLEY CUP 495,-
PAC-ATTACK 495,-
PALADIN'S QUEST 495,-
PINK PANTHER 495,-
REN & STIMPY: VEEDIOTS 495,-
ROBOCOP VS. TERMINATOR 495,-
SECRET OF MANA 595,-
SENSIBLE SOCCER 545,-
SHADOWRUN 545,-
SIM ANT 545,-
SKYBLAZER 495,-
STRIKER 545,-
SUNSET RIDERS 495,-
SUPER AIR DIVER 495,-
SUPER AQUATIC GAMES 495,-
SUPER BOMBERMAN 495,-
SUPER CAESAR'S PALACE 495,-
SUPER EMPIRE STRIKES BACK 545,-
SUPER MEGAMAN 545,-
SUPER OFF ROAD BAJA 3D 495,-
SUPER TURRICAN 495,-
SUPER SLAP SHOT 545,-
T2-JUDGEMENT DAY 545,-
TAZMANIA 495,-
THOMAS THE TANK ENGINE 495,-
TOM & JERRY 495,-
TONY MEOLA SOCCER 495,-
TOP GEAR 2 495,-
TURTLES V 545,-
WING COMMANDER II 495,-
WINTER OLYMPICS 94 495,-
ZOMBIES ATE MY NEIGH. 545,-



DUCK TALES II
449,-



FINAL FIGHT
449,-



JURASSIC PARK
399,-



ALFRED CHICKEN
399,-

Nintendo

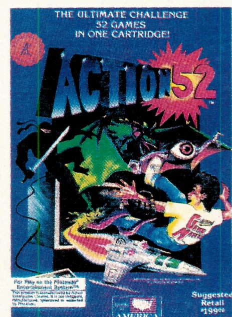
ADDAMS FAMILY 389,-
ALIEN III 399,-
ARIEL – LITTLE MERMAID 399,-
BARBIE 399,-
BATMAN RETURNS 445,-
BUBBLE BOBBLE II 399,-
CASTLEVANIA III 299,-
DARKWING DUCK 429,-
F117A STEALTH FIGHTER 395,-
FELIX THE CAT 395,-
FERRARI GRAND PRIX 369,-
FIRE'N' ICE 349,-
FLINTSTONES 429,-
GEORGE FOREMAN BOXING 389,-
GI JOE II 299,-
HOOK 345,-
JETSONS 489,-
JIMMY CONNOR TENNIS 399,-
KICK OFF 299,-
LITTLE NEMO: DREAM-MASTER 389,-
MEGAMAN V 449,-
MISSION IMPOSSIBLE 199,-
PARASOL STARS 389,-
SIMPSONS II 349,-
SMASH TV 349,-
SPIDERMAN & SINISTER SIX 345,-
STAR TREK NEXT GENERATION 389,-
SUPER TURRICAN 345,-
TALE SPIN 349,-
TERMINATOR 398,-
TINY TOONS 429,-
TINY TOONS CARTOON WORK. 454,-
TURTLES III 399,-
WWF III – KING OF RING 454,-
YOUNG INDIANA JONES 454,-
ZEN INTERGALACTIC NINJA 399,-

UUSI PELI JOKA VIIKOLLE

- Monipelikasetti. 52 peliä. Sähäkkää menoa. Made in USA. Ennenjulkaisematon.
- Sopii suomalaiseen Nintendoon ja Megadriveen. Alle 10 mk/peli Nintendossa.

Nintendon ~~895,-~~ **495,-**

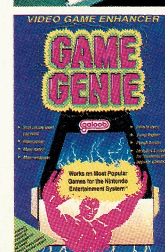
Megadriven ~~895,-~~ **695,-**



Nintendon Game Genie

POTKUA VANHOIHIN PELEIHIN!





Game Genie antaa potkua vanhoihin peleihin. Voit muuttua näkymättömäksi, saada loppumattomat elämät, hyppiä tasolta toiselle ja käyttää monia muita erikoisefektejä. Laitat vain Game Genien pelikasetin ja Nintendon väliin ja syötät koodit. Mukana koodikirja! Kätsy koodari keksii kokeilemalla omatkin koodinsa! ~~495,-~~ **149,-**

Megadrive

ZOOL	449,-
NHLPA HOCKEY 94	449,-
STREET FIGHTER II	595,-
EA SPORTS SOCCER	469,-
JAMES POND 3	449,-
MORTAL KOMBAT	495,-

ADDAMS FAMILY	429,-
ASTERIX	479,-
BARTS NIGHTMARE	449,-
BUBSY THE BOBCAT	459,-
CHUCK ROCK II	449,-
CLIFFHANGER	429,-
COSMIC SPACEHEAD	429,-
CRASH DUMMIES	429,-
CYBORG JUSTICE	429,-
DAVIS CUP TENNIS	449,-
DRACULA	429,-
EA 4-WAY PLAY ADAPTERI	295,-
EA SPORTS SOCCER	449,-
ECCO THE DOLPHIN	429,-
F-1 (DOMARK)	469,-
F-15 STRIKE EAGLE	545,-
FINAL FIGHT CD	495,-
FLASHBACK	469,-
GENERAL CHAOS	449,-
GODS	429,-
GUNSTAR HEROES	349,-
HOOK	429,-
JOHN MADDEN 94	449,-
JUNGLE STRIKE	469,-
JURASSIC PARK	449,-
LANDSTALKER	595,-
LAST ACTION HERO	429,-
LETHAL ENFORCES	595,-
MCDONALDS TREASURE IS.	349,-
MICRO MACHINES	429,-
MIG-29 (DOMARK)	449,-
OTTIFANTS	449,-
PIRATES GOLD	495,-
PUGGSY	429,-
RANGER-X	349,-
ROBO ALESTE CD USA	399,-
ROBOCOP III	429,-
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	449,-
SENSIBLE SOCCER	429,-
SHINING FORCE	495,-
SHINOBI III	429,-
SONIC CD	495,-
SPIDERMAN & X-MEN	429,-
SPLATTERHOUSE III	469,-
SUPER KICK OFF	469,-
T2 JUDGEMENT DAY	429,-
T2 THE MOVIE	449,-
THUNDERHAWK CD	495,-
ULTIMATE SOCCER	369,-
WIMBLEDON	369,-
WIZ'N LIZ	429,-
WWF ROYAL RUMBLE	449,-

HUIPPUTARJOUKSET:

ALIEN III	299,-
ALISIA DRAGOON	249,-
AQUATIC GAMES	299,-
BIO HAZARD BATTLE	399,-
BUCK ROGERS	349,-
BULLS VS BLAZERS	399,-
CALIBER .50	199,-
CALIFORNIA GAMES	299,-
DUNGEONS & DRAGONS	299,-
FAERY TALE	299,-
GOLDEN AXE II	199,-
GREAT WALDO SEARCH	349,-
GREEN DOG	299,-
JAMES BOND 007: THE DUEL	299,-
JEWEL MASTER	249,-
JORDAN VS. BIRD	299,-
KID CHAMELEON	249,-
LEMMINGS	299,-
LHX ATTACK CHOPPER	299,-
LITTLE MERMAID	399,-
M1 ABRAMS BATTLETANK	249,-
MS PAC MAN	199,-
OLYMPIC GOLD	299,-
QUACKSHOT	369,-
RAMPART	369,-
RINGS OF POWER	299,-
SHINING IN THE DARKNESS	299,-
SIMPSONS	299,-
SLIME WORLD	299,-
SMASH TV	269,-
SOLDEACE	249,-
SPLATTERHOUSE II	299,-
STRIDER	299,-
SUPER HIGH IMPACT	349,-
SUPER OFF ROAD	349,-
SWORLD OF VERMILLION	299,-
TALE SPIN	349,-
TECMO WORLD CUP	369,-
TERMINATOR	299,-
THUNDERFORCE II	299,-
THUNDERFORCE IV	299,-
TOKI	249,-
TOXIC CRUSADER	249,-
TRAYSIA	229,-
VALIS	229,-
WARPSPEED	299,-
WHEEL OF FORTUNE	349,-
WONDERBOY III	269,-
ZOOM	199,-

Sega Megadrive:

- Maailman myydyin 16-bittinen pelikonsoli.
- Motorolan 68000 prosessori, ja Segan kustomoidut grafiikkaprosessorit vastaavat tehosta.
- Pelivalikoima on valtava, Megadrivelle on julkaistu jo noin 400 eri peliä.
- Megadrivelle julkaisevat pelejä useat tunnetut pelitalot, muunmuassa Electronic Arts, Accolade, Konami, Virgin ja tietysti Sega.
- Sega Megadrive on yhteensopiva Segan Mega CD:n kanssa.

1095,-

Mega CD:

Segan Mega CD on ensimmäinen Euroopassa julkaistu CD konsoli. CD levylle mahtuu jopa 500 Megatavua tietoa, mikä käytännössä tarkoittaa mahtavia ääniä ja laajoja pelejä. Mega CD sisältää RAM muistia, johon voi tallettaa pelejä, ja sen grafiikkaprosessorit pystyvät skaalaamaan spritejä mahtavalla nopeudella.

2995,-

Megadrive II:

- Nyt saatavilla Megadrivesta uudelleen muotoiltu versio, jossa mukana Sonic II ja kaksi peliohjainta.

1495,-

Mega CD II:

- Uusi versio tutusta Mega CD:stä.

2795,-

Nyt mukana Road Avenger -autopeli.

Com 2001 Oy:n tuotekuvasto lähetetään tilauksen tehneille.

Jos opetat sukulaiset pelaamaan, ne ei soittele koko ajan.

Com 2001
981-33 66 44

PL 536, 90101 Oulu

Palvelemme ma–pe 9–20, la 10–15
Liikkeemme Oulussa: Pelimafia, Hallituskatu 31

SUOMEN SUORAMARKKINOINTILIITTO SSML – REILUN PELIN JÄSEN

Com 2001 Oy:llä on Suomen Suoramarkkinointiliiton myöntämä Reilun Pelin Jäsen-merkki. SSML edellyttää markkinoinnilta:
- lain ja hyvien tapojen noudattamista
- rehellisyyttä ja totuudenmukaisuutta.

Com 2001 Oy lupaa.

VISA · EUROCARD · MasterCard · OK

Gameboy

ZELDA	279,-
MORTAL KOMBAT	299,-
SUPER MARIOLAND III	299,-
DUCK TALES II	279,-
TOM & JERRY II	279,-
JURASSIC PARK	279,-

ALIEN VS PREDATOR	279,-
ASTERIX	279,-
BATTLETOADS II	259,-
BRAM STOKERS DRACULA	259,-
CHUCK ROCK	269,-
CLIFFHANGER	269,-
DARKWING DUCK	269,-
DENNIS THE MENACE	259,-
DOUBLE DRAGON III	249,-
F-15 STRIKE EAGLE	249,-
FELIX THE CAT	269,-
FINAL FANTASY LEGEND III	329,-
FLINTSTONES	249,-
JAMES POND	259,-
JETSONS	249,-
LAST ACTION HERO	259,-
NIGEL MANSELL	259,-
PINBALL DREAMS	269,-
PINOCCHIO	249,-
ROAD RASH	269,-
SPEEDY GONZALES	259,-
SUPER MARIOLAND II	289,-
TALE SPIN	289,-
TESSERAE	259,-
TETRIS	259,-
TETRIS II	279,-
TINY TOONS	249,-
TINY TOONS II	279,-
TROLLS	249,-
WWF III	249,-

☐ Liityn ComClubin jäseneksi hintaan 195 mk/vs

Omistan ☐ Amiga, ☐ PC, ☐ Super Nintendo, ☐ Megadrive, ☐ Gameboy, ☐ Nintendo

☐ Tilaan seuraavat tuotteet (muista mainita laite)

____

____

____

Toimitus postiennakolla tai jos haluat maksaa Visa-, OK-, Eurocard- tai Mastercard -korteilla, täytä numero- ja voimassaolokentät

☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐/☐☐ Voimassa

Tilaaja: ....

Osoite: ....

Postinro: .... Postitoimipaikka: ....

Puhelin: .... Allekirjoitus: ....

(alle 18 vuotta holhoojan allekirjoitus)

Vastaanottaja maksaa postimaksun

COM 2001
PL 536
90101 OULU
PUH. 981-336644
FAX 981-337722

Vastauslähetys
90100/537

PE9401

Toimitusehdot: Joitakin ilmoituksessa mainittuja pelejä ei vielä ole julkaistu, mutta voit jättää niistä tilauksen, jolloin lähetys tapahtuu välittömästi pelin tultua maahan. Tarjouspelien hinta nousee normaaliksi alennetun erän loputtua. Hinnat on tarkistettu ilmoituksen tekovaiheessa ja ne ovat postimyyntihintoja, joihin lisätään toimituskuluja 30–50 markkaa. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

Postita tilaus jo tänään




Onkos täällä kilttejä lapsi-aaAARGH!


Yllättävä valepuku.


Kelmeitä naisia on syytä varoa.

Helvetin esikartanossa

Alone in the Dark 2



●● Aina ei kuolemattomuus järjesty otsikkoruudussa kirjoitetulla koodilla. Joskus siihen vaaditaan viattoman pikkutytön sielu.

Infogrames jatkaa hyvien kauhupelien sarjaa. Taas mennään yksin pimeään, mutta Cthulhu-mytologian ovat korvanneet voodoo ja vanhat merirosvotarinat.

Joulu Anno Domini 1724. Petätty merirosvo Yksisilmä-Jack tekee voodoo-papittaren avulla sopimuksen saatanan kanssa. Beelsebub palkitsee piraatit kuolemattomuudella, jonka hintana on viattoman tyttölapsen uhraaminen sadan vuoden välein. Tästä lähtien Jack laivoineen tunnetaan paremmin Lentävänä Hollantilaisena.

Kalifornian rannikko 1824. Lentävä Hollantilainen rantautuu ja ryöstää lähiseudut. Saaliineen merirosvot asettuvat aloilleen paikkaan, joka tullaan tuntemaan nimellä Hell's Kitchen.

Helvetin keittiö, 22. joulukuuta 1924. Edellisestä uhrilahjasta on kulunut sata vuotta. Kuuluisan elokuvatuottajan tytär kidnapataan. Yksityisetsivä epäilee, että ryöstön takana on hämäräperäinen kartanonherra ja viinan salakuljettaja nimeltä Mister Jack, ja lähtee tutkimaan asiaa. Etsivän ystävä, mysteereistä kirjoittava lehtimies Edward Carnby lähtee uteliaana seuraamaan tilanteen kehittymistä.

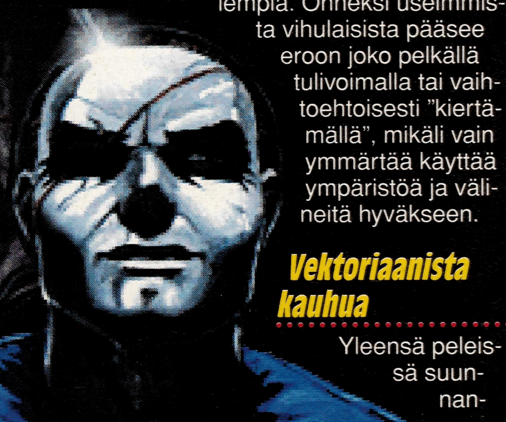
Lyijymyrkytys

Yksin pimeässä oli erittäin omaperäinen sekoitelma seikkailupeliä, toimintaa ja hätkähdyttävän psykedeelisiä kuvakulmia. Alone in the Dark 2 ei hyväksi havaitusta linjasta notkahtele, tosin seikkailu on laajempi ja toimintaa on enemmän. Tuttua on myös lähes sietämätön vaikeus. Heti kättelyssä kartanon pihalla konepistoolit laulavat, kun päästään nokatusten zombiemaisten gangstereiden kanssa. Jatkossa homma ei ainakaan helpotu, vai miltä kuulostaa taistelu hampaisiin asti aseistettuja roistoja vastaan aseena pelkkä paistinpannu?

Salaperäinen tunnelma ja H.P. Lovecraftin kipeän mielikuvituksen tuotokset ovat saaneet tehdä tilaa suoraviivaisemmalle toiminnalle ja ihmishahmoisille vastustajille. Mielenkiintoista, miten ranskalaisuus näkyy pelin mystisyydessä: pelaajaa ei kädestä pitäen taluteta oikeisiin ratkaisuihin, vaan seikkailun edetessä on tarkkaan luettava mystisiä kirjoja, erilaisia päiväkirjoja sekä muistiinpanoja. Jos peli olisi tehty Valloissa, ilmiselvät ratkaisut räväytettäisiin suoraan pelaajan silmille. Nyt tunnelma tiivistyy hienovaraisesti ja ongelmia ratkoessa todella tuntee oivalluksen riemua.

Seikkailu jakaantuu kahteen erilliseen osaan. Alussa on reportterina tarkoitus päästä sisään kartanoon ja pelastaa kidnapattu tytär. Välillä ohjataan pikkutyttöä, jolloin aseilla kalistelu ei onnistu, vaan tilanteista on selvittävä huomattavasti ovelammilla konsteilla. Loppua kohti tarvitaan reippaasti molempia. Onneksi useimmista vihulaisista pääsee eroon joko pelkällä tulivoimalla tai vaihtoehtoisesti "kiertämällä", mikäli vain ymmärtää käyttää ympäristöä ja välineitä hyväkseen.


Laivassa vallitsee suru, koska Edward on puolitangossa.



Vektoriaanista kauhua

Yleensä peleissä suunnan-

näyttäjää seuraa kymmeniä klooneja. Alone in the Darkin jälkeen kuvittelin muiden pelitalojen kiireellä ottavan vaikutteita toimivasta ja uudenlaisesta pelisysteemistä. Jostain syystä näin ei kuitenkaan käynyt ja ehkä sen takia Infogramesin tyyli on säilyttänyt dramaattisuutensa.

Kuvien perusteella grafiikka saattaa vaikuttaa vähintään kummalliselta vektoreiden ja bittikarttagrafiikan sekametelilta. Vasta pelatessa grafiikka herää eloon, kun välillä varsin psykedeelisetkin kuvakulmat seuraavat kauniisti ja elävästi animoituja hahmoja.

Yksityiskohtiinkin on jaksettu kiinnittää kiitettävästi huomiota. Toiminta näkyy välillä humalaisena hoiperteluna, huonon kunnon huomaa laahustavana askelluksena ja tietysti taisteluissa potkut, lyönnit, miekaniskut ja muut ovat yhä näyttävää katseltavaa.

Merirosvoilla on jokaisella oma tarinansa ja paljon persoonallisuutta. Ajan mukaisesti konepistooleja heiluttavien mafiosojen seurana on klovneja, kokkeja, miekkamiehiä, juoppoja ja muuta värikästä sakkia. Kaikilla on oma tapansa toimia ja animaatio on viety niin pitkälle, että aseet ladataan välillä, haulikon rekyyli potkaisee kunnolla ja kaikkea juhlistetaan kunnon digitoiduilla tehosteilla.

Äänikorttitukea Infogrames voisi vähitellen ajanmukaistaa, vaikka efektit ovatkin hyviä ja Sound Blasterista on välillä saatu ihmeitä irti. Melkein kaikissa uudemmissa peleissä tuetaan vähintään Rolandia ja useimmiten myös muita uudempia äänikortteja.

Eihän tämä niin kauhea ollutkaan

Pitää hieman antaa sapiskaa äärimmilleen vedetystä vaikeudesta. Muuten hyvässä systeemissä olisi parantamisen varaa ainakin tappeluiden osalta. Monesti nirri lähtee, koska pelaajan hahmon liikuttaminen ei hillittömässä luotisateessa onnistu riittävän jouheasti. Jos ukko sattuu olemaan väärässä asennossa niin hyvin todennäköisesti ollaan henkihieverissä jo siinä vaiheessa, kun tussari on saatu osoittamaan oikeaan suuntaan. Erinomaisen turhauttavaa, josta selviää vain tallentamalla peli tasaisin väliajoin.

Tunnelman luonnissa Alone 2 on aivan omaa luokkaansa ainakin kauhupelien saralla. Ykkösosan shokkivaikutusta ei tällä kertaa olla saavutettu, mutta yksinkertainen käyttöliittymä yhdistettynä sulavan kauniiseen vektorigrafiikkaan bittikarttataustoilla on edelleen tappavan toimiva yhdistelmä. Vielä kun juonessa on voodoo-vaikutteineen harvinaista omaperäisyyttä huumorilla höystettynä, lopputuloksena on taas tarina joka on täynnä imua.

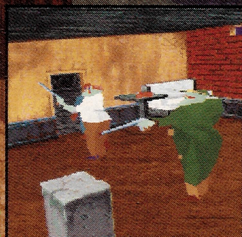
Pelistä testattiin ranskankielinen versio, mutta onneksi Infogrames toimitti kaikkien tekstien englanninkieliset käännökset pelin mukana. Ilman niitä hommassa ei olisi koskaan päästy alkua pidemmälle. Englanninkielisen version pitäisi olla saatavilla lehden ilmestyessä.

Kaj Laaksonen



Etsivä löytää etsivän.


Yksin pimeässä? No ei ihan...




Väkivalta ei enää ole vaihtoehto.


Iloinen jälleennäkeminen...

Infogrames
PC
Näyttö: VGA
Ääni: Sound Blaster, AdLib
Ohjaus: N
Kiintolevy: 13 Mt
Testattu: 486/33, SB

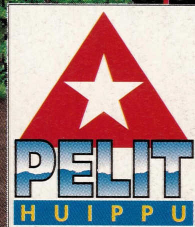


Toteutus
Omaperäisen toimiva yhdistelmä upeasti animoituja vektoreita, bittikarttagrafiikkaa ja elokuvamaisia kuvakulmia. Äänet hyvin tunnelmassa mukana.

Kynnys
Henkikulta on jatkuvasti hiuskarvan varassa ja ilman jatkuvaa tallentelua voi touhuun kypsähtää. Kryptinen kirjallisuus vaatii kohtalaista kielitaitoa.

Yhteenveto
Ei yhtä karmiva kuin ykkönen, mutta elävät ja humoristiset hahmot tempaisevat mukaansa.

Seikkailu/toimintapeli








Sarjassamme typeriä kopiosuojauksia: etsi kiekosta oikea asento ja tihrusta koodi.


Peli uhkaa loppua jo ennen alkamistaan.


Kaupasta voi "ostaa" tavaroita, jos vain rahat riittävät.


Inventaario. Pikkupiru osaa käyttää tavaroita käskemättä.

Pikkupirun pizzanhakumatka

Suurin piirtein ikiunessa elelevä pikkupiru Mutt saa muiden alakertalaisten kanssa kutsun Suureen Muinaiseen Saliin, jossa kerran vuodessa kokoontuu Vielä Suurempi Neuvosto. Yksi onnellinen valitaan pitkätikku-periaatteella pizzanhakumatkalle Ylämaailmaan ja pienistä pienimmän tikunnöpön saa tietysti sankarimme Mutt. Matka läpi Kaaoksen Labyrintin voi alkaa.

Gremlinin tarinankeksimistaitoa ei voi kuin ihailla. Kyseessä ei kuitenkaan ole mikään ihan tavallinen pikapizza vaan Mystinen Runsauden Pizza. Kukaan ei ole koskaan palannut lätynhakumatkalta, joten Muttinkin kohtalo vaikuttaa sinetöidyltä. Mutta niin kauan on toivoa kun joku jaksaa nitkutella ilotikkua ja ohjata pikkupirun toimia.

Litil Divil on toimintaseikkailu, joka painottuu ongelmanratkaisuun. Kaaoksen Labyrintti on viisikerroksinen käytäväsokkelo, jonka varrella on kaiken kaikkiaan noin 50 puzzlehuonetta. Jokaisen ongelman ratkominen vaatii oman ilotikkustrategiansa ja kontrollien keksiminen onkin oleellinen osa etenemistä.

Useimpien tehtävien ratkaisemiseksi tarvitaan lisäksi jokin esine. Mutt ottaa automaatisesti oikean apuvälineen käyttöön, joten "kokeile jokaista esinettä joka paikassa kaikkeen mahdolliseen" -hysterialta vältytään. Esineitä puolestaan voi ostaa kerroksen alusta löytyvästä kaupasta tai niitä voi etsiskellä käytäviltä. Siellä täällä lojuvat jalokivinyssäkät käyvät maksuvälineestä.

Ongelmahuoneet ovat Litil Divilin keskeisin anti ja ne ovat myös pelin näyttävimmät ja hauskimmat osuudet. Puzzlet vaihtelevat aina Streetfighter-parodiasta slapstick-huumorin kautta todellisiin aivosolun kypsyttäjiin. Samanaikaisesti voi selvittää useammankin huoneen aivoituksia, kunhan jaksaa köpötellä eri kohteeseen.

Huoneet yhdistyvät toisiinsa käytävillä, mutta käytäväosuudet ovat pääosin tasapaksua taapertamista. Niitä on yritetty piristää ansoilla, jotka hetken huvittavat. Maasta pongahtaa piikkejä, kalteri-ikkunoista nyrkkejä ja pääornamenteista vesi- ja tulisuihkuja. Eteneminen kartoittuu automaattisesti, joten orientaatio sentään säilyy. Muttia ei saa käännettyä ympäri muutoin kuin peruuttamalla käytävän mutkaan, mikä on outoa. Tämän takia joidenkin ansojen ohi joutuu pomppimaan sokkona selkäedellä.

Pelin voi tallentaa ainoastaan tallennushuoneissa, joita on kussakin


Kun kuolema tulee, se tulee kidutushuoneessa ja joka kerta eri tavalla.





kerroksessa vain yksi. Onnistuneen ongelmanratkonnan jälkeen joutuu siis talsimaan parhaimmillaan uuvuttavan pitkän käytävänpätkän, jottei samaa puzzlea tarvitsisi ratkaista monta kertaa peräkkäin. Henkiparan loputtua peliä voi jatkaa joko kerroksen alusta tai tallennushuoneen ovelta.

Litil Diviliin on vaikea suhtautua. Ongelmien ratkonta on hauskaa ja huoneiden selvittäminen tyydyttää. Kontrollit ovat riittävän sujuvat vaikkakin analogisella tikulla höseltäminen paikoin hermostuttaa; jotkin tehtävät vaativat legendaarista brittiläistä pikkutarkkaa näpertämistä.

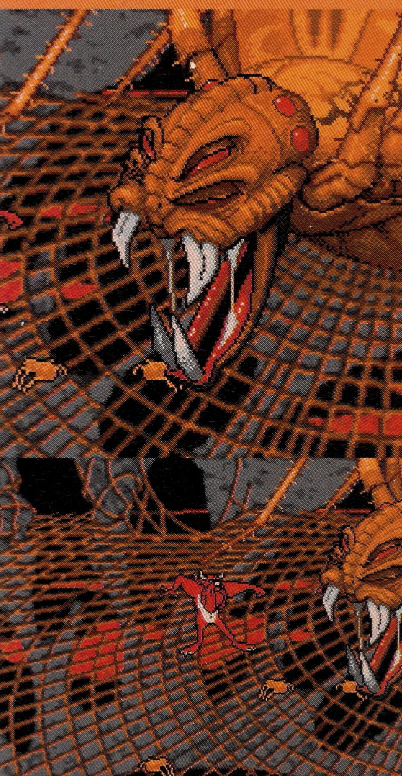
Saman käytävänpätkän käveleminen n:nnettä kertaa läpi kuitenkin erinomaisesti hyydyttää pelin tunnelmaa. Käytävät eivät ole kovin näyttäviä ja pelillisesti ne toistavat tanakasti itseään (sama ansa joka kymmenes askel) ja pelattavuuskin tahmailee niissä paikoitellen. Huolellisesti mietitty teleporttisysteemi tai sujuvampi pelin tallennus olisivat ratkaisseet ongelman.

Litil Divil on ilman muuta hauska, näyttävä, addiktiivinen ja persoonallinen toimintapuzzle, mutta valitettavasti myös tylsä, monotoninen ja rasittava käytäväpeli.

JTurunen

Gremlin
PC
Näyttö: VGA
Ääni: Sound Blaster, Roland, AdLib
Ohjaus: J, N
Muuta: 4 Mt, 3 Mt EMS minimi
Testattu: 486/50 + SB


Puzzle-huoneet ovat erittäin näyttäviä.



Toteutus
Käytävien toteutus häviää kirkkaasti puzzlehuoneille. Musiikki sopii peliin, äänet hauskat, varsinkin Muttin kähyinen nauru.

Kynnys
Kyllähän kuka tahansa käytävillä kävelee, mutta puzzleosuudet huolimatta Muttin avuliaasta ja automaattisesta oikean esineen aktivoinnista voivat hiiren kanssa räpeltäneille tuottaa tuskaa.

Yhteenveto
Epätasainen kokonaisuus. Jos pelitilanteen voisi tallentaa silloin kun haluaa, Litil Divil voisi olla huippupeli. Kypsyttävistä käytävistä huolimatta halu ratkaista seuraava huone yllättävänkin kova. Imua siis olisi, kunhan kärsivällisyys riittäisi.

Toiminta/seikkailu

80 tai

Puzzlet **90**

Käytävät **50**

THE LABYRINTH OF TIME

SIETÄMÄTÖN TYHJYYS

Olet tylsä ihminen. Heräät, lähdet töihin ja kaikki kulkee samalla rutiinilla kuin aina ennenkin. Paitsi että tällä kertaa kohtaat matkalla jumalan, joka kaikkivoivassa avuttomuudessaan tarvitsee mattimeikäläistä pelastamaan oman maailmansa.

Kaiken pahuuden lähde on kuningas Minoksen ikivanha labyrintti, joka on rakennettu uudelleen. Mitään selkeätä juonta tai päämäärää ei alussa kerrota: yhtäkkiä vain olet surrealistisessa maailmassa, joka pitäisi ilmeisesti tuhota. Ruutu toisensa jälkeen esitetään upeita kuvia ja maisemia, jotka ovat kuitenkin lähes täysin vailla mitään elämää. Kun kuvien ihastelu alkaa tympiä, palaa ajatus takaisin tehtävään, paitsi että tässä paikassa ei voi tehdä juuri mitään. Siinä alkaa yksinäisyys ja ahdistus mieltä riivata kun esineitä, ihmisiä tai edes petoja ei ole mailla halmeilla. (On niitä esineitä, mutta niin pirun vähän.)

The Labyrinth of Time on vanhanaikaisen tekstiseikkailupelin runsaasti kuvitettu versio, tosin ilman tekstiä ja rajoitetulla käskyvarastolla. Jotain voisi antaa anteeksi jos käyttöliittymä olisi nopea ja paikasta toiseen liikkuminen kävisi sutjakasti. Nyt kuvien lataaminen kestää turhauttavan kauan ja kaiken kruunaa typerä liikkumissysteemi, jossa peruuttaminen ei ole mahdollista. Jos liikun ruudun eteenpäin, vie takaisin palaaminen kolme ylimääräistä siirtoa ja joka kerralla ladataan hitaasti uusi kuva. Hermot tällaisessa pelleilyssä menee.

Grafiikka on todellakin kaunista ja äänimaailmakin on komea. Etenkin musiikki tulvii mystisen mahtipontisena. Tunnelman pilaa kuitenkin se, että musiikki katkeaa joka kerta kun peli päättää esittää ääniefektin. Musiikki kun ei tule suoraan CD:ltä tavalliseen tapaan vaan kaikki on digitoitua, eikä peli osaa soittaa kuin yhden efektin kerrallaan. CD-ROM-peleissä on totuttu kuulemaan paljon puhetta, mutta tässä pelissä ei turhia lässytellä, sanaakaan ei puhuta.

En kertakaikkiaan osaa löytää tästä tekeleestä mitään positiivista. Jos olet erityisen kiinnostunut psykeedelisistä maisemakuvista niin niitä tältä levyltä niitä löytyy lähes kaksituhatta. Kuvakirjana tämä on välttävä, mutta pelinä täysi katastrofi.

Kaj Laaksonen

Electronic Arts
PC CD-ROM
Näyttö: VGA, SVGA
Ääni: Sound Blaster
Ohjaus: H
Muuta: Laitevaatimuksena 4 Mt RAM, CD-ROM 150 kt/s. Suositellaan CD-ROM 300 kt/s.
Testattu: 486/33, SB, SVGA, CD-ROM 150 kt/s.



Toteutus
Kaunista katsella ja kuulla, karmeata pelata.

Kynnys
Olematon. Käyttöliittymä on selkeä mutta puutteellinen.

Yhteenveto
Luulin saaneni pelin mutta tämähän onkin taidealbumi. Välttäkää kuin ruttoa.

Seikkailu/puzzle

53

MIDWAY MORTAL KOMBAT™

Sydän paikaltaan



Mortal Combat, yksi vuoden kohupeleistä on vihdoin saapunut Amigalle. Kohu on noussut tämän beat'em-upin tietyistä verisistä piirteistä, ja niinpä ensimmäistä kertaa Amiga-pelin kannessa on ikärajoitus: peliä ei suositella alle 15-vuotiaille. Henkkaritko siis mukaan pelikauppaan?!

Mortal Kombat ei ole mikä tahansa mittelö. Mystinen Shang Tsung on jo 500 vuoden ajan pitänyt vuotuista taistelulajien turnausta kaukaisella kotisaarellaan. Hallitseva mestari on Goro, monikätinen mutanttimiekkonen, joka voitti tittelin aikoinaan kukistamalla Kung Laon, Shaolinin taistelijamunkin. Shang Tsung janoaa taisteluissa kohtalonsa kohdanneiden sieluja: ne pitävät turmeltuneen isännän ikuisesti nuorena.

Seitsemän uutta kilpailijaa on saapunut tämänvuotiseen turnaukseen. Kaikki ovat taistelulajien taitajia salaisine erikoisominaisuuksineen. Ensin rähinöidään keskenään, sitten kuritetaan omaa peilikuvaa. Kolmessa Endurance-ottelussa kohdataan vielä pareittain aikaisemmat vastustajat. Tämän jälkeen päästään vihdoin mestaruusmittelöön Goron kanssa. Tuon ihmislohikäärmemutantin tappiosta kimpaantuneena itse Tsung astuu kanveesille...

Sääntöjä ei enemmälti ole. Kamppailut käydään Tsungin saaren kuudessa eri kolkassa. Kaikki keinot, kyvyt ja aseet ovat sallittuja. Kaksi voittoa riittää vastustajan kypsyttämiseen. Aikarajakin on, mutta yleensä voittaja on selvinnyt ennen gongin kumahdusta.

Mortal Kombat eroaa muista taistelupeleistä siinä, että kaikki seitsemän kontrolloitavaa ovat selvästi homo sapiens -lajiketta. Rayden tosin on ihmisen hahmon ottanut Ukkosen Jumala eikä Scorpioninkaan alkuperästä ole täyttä varmuutta. Tämä hahmojen yhtenäisyys tuo peliin joka tapauksessa oman realisminsa, varsinkin kun kaikki liikkeet (Goroa lukuunottamatta) pohjautuvat elokuvattuun materiaaliin.

Pelin veriset efektit ovat aiheuttaneet runsaasti väittelyä myös muiden kuin pelilehtien sivuilla. Megadrive-version himottu verikoodi on häkellyttänyt sensaatiolehdet: SNES-versiohan tosin on tässä suhteessa kokonaan siistitty. Amigan Mortal Kombatissa ovat kaikki mausteet mukana ilman suojauksia tai sensuuria. Uskokaa tai älkää, mutta verellä on funktionsa: mitä jykevämpi isku sitä komeampi roiske.

Vaikka kaikkien hahmojen perusliikkeet ovatkin pääpiirteittäin samat, tuovat persoonalliset lähiliikkeet ja erikoisominaisuudet riittävästi vaihtelua. Tuttuun Streetfighter-tyyliin spesialiteetit saadaan aktivoitua erilaisilla näppäinyhdistelmillä. Suurin osa näistä on paljastettu ohjevihkosessa, mutta hauskinta on niiden keksiminen itse taistelun tuoksinassa.

Mortal Kombatin ainoa tuore idea ovat fataliteetit. Nämä ovat taistelun lopetusliikkeitä ja niillä tehdään vastustajasta lopullisesti (punertavaa) muusia. Pelattavuuden kannalta niillä ei ole mitään merkitystä, mutta kaksinpelin loppuun sellainen sopii kuin nyrkki silmään, varsinkin jos toinen kamppailija ei ole vielä oivaltanut fataliteettien jaloa taitoa. (Näitä näppäinyhdistelmiä ei edes ohjevihkonen paljasta.)

Muutaman päivän Mortal Kombat -jyystön jälkeen Body Blows tuntuu pateettiselta lastenleikiltä. Vaikka useamman pelaajan turnausmahdollisuus puuttuukin, on Mortal Kombat huomattavasti tyylikkäämpi ja tylympi kokonaisuus, aina verenpunaista pelipakettia myöten.

Amiga-version pelattavuus on erinomainen, nopeus riittävä ja grafiikka sujuvaa sekä esikuvaansa hyvin jäljittelevää. Pelin ohjelmakoodi on siirretty suoraan kolikkopelistä Amigalle, mikä väite tuntuu kerrankin uskottavalta. Perusohjaimella pelaaminen luonnistuu, toinen nappi tosin tekee potkut helpommin hallittaviksi.

On oikeus ja kohtuus että edes yksi Yhdysvaltain senaattorit kauhun valtaan saaneista peleistä ilmestyi Amigalle, saadaanpahan taas yksi näyttö vallankäyttäjien suhteellisuudentajuttomuudesta. Miksi muuten presidenttiehdokkailtamme ei ole kukaan kysynyt omaa suosikkipeliä?

Vaikka suurin osa Mortal Kombatin ympärillä pyörivästä kohusta onkin taitavaa markkinointia ja hypen luomista, on kyseessä kiistatta myös hyvä peli. Olen sanaton.

JTurunen



Acclaim/Midway/Virgin
Amiga 1 Mt
Huomio lesälevyaseman
Testattu: Amiga 500

Toteutus

Probe on tehnyt eritäin hyvää työtä, ainoastaan äänet ovat paikoitellen suttuiset huolimatta erään A. Brimblen avunannosta. Taustagrafiikka on jonkin verran pelkistetympää kuin originaaliversiossa.

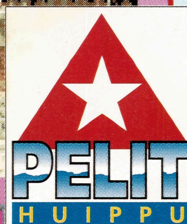
Kynnys

Hysteerinen ilotikunvetkuttelu ja napin painelu riittää aluksi. Pikkuhiljaa hienoudet tulevat esille. Ohjevihkosen turhan tarkka plaraaminen pilaa osan peli-ilosta (varoitus). Viisi vaikeustasoa, joista vaikein tuo mieleen ensitutustumisen Body Blowsiin.

Yhteenveto

Mortal Kombat maistuu pelottavan hyvältä jopa yksinpelinä.

Beat 'em up







KÄDESSÄSI ON SUOMEN AINOA TIETOKONEPELIEN ERIKOISLEHTI.

KUTEN HUOMAAT, SE ON TÄYNNÄ ASIAA:

PELIARVOSTELUJA, VINKKEJÄ, TESTEJÄ, PELIUUTISIA, HAASTATTELUJA.

JOS TOIMIT VIISAASTI, SAAT JATKOSSA PELIT-LEHDEN SUORAAN KOTIISI.

SILLOIN TIEDÄT, MITÄ PELIMAAILMASSA TAPAHTUU,

MITÄ UUTTA PELIGURUT OVAT KEKSINEET

JA MITÄ MIELTÄ ASIANTUNTIJAMME TARJONNASTA OVAT.

PARAS TODISTE PELIT-LEHDEN YLIVOIMASTA ON KÄSISSÄSI.

LUE SE TARKASTI JA SOITA SITTEN TILAUKSESI NUMEROOMME (90) 120670.

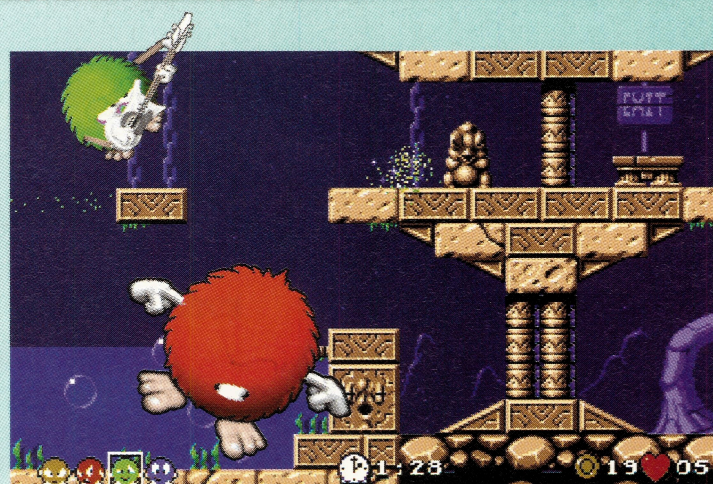
12 KUUKAUDEN SÄÄSTÖTILAUS (8 NUMEROA) MAKSAA VAIN 198 MK.

- HOI! -- HOI! -- HOI! -- HOI! -- HOI! -- HOI! -- HOI! --

VAIN TILAAJILLA ON ILMAINEN KÄYTTÖOIKEUS PELIT-LEHDEN PURKKIIN.

PELIT-BBS ON TÄYNNÄ DEMOJA, KORJAUSTIEDOSTOJA JA PD-PELEJÄ.





Karvapallona

LUOKSES POMPIN VAIN

Joskus eteen kopsahtaa peli, josta ei ole kuullut sanan puolikastakaan saati nähnyt demoa. Ja silti tikku liimautuu kouraan ja kaikki järkevä toiminta kaikkoaa. Nämä ovat niitä pelaamisen hekumallisia hetkiä, ja tällä kertaa reaktion aiheutti Mindscapen Fury of the Furries.

Pienet karvapalloset ovat ihmeporukkaa. Ensin ne päättävät huumorimielessä hyökätä maapallon kimppuun, mutta lähtevätkin sitten hetkeksi järkiintyneinä kohti Sklumphin kotiplaneettaa. Siellä odottaa yllätys: karvapallojen kuningas on vangittu ja vallassa on viholliisia kaikkialla näkevä paranoidikkopallero Wicked One.

Muinaisten maagisten taikasormusten avulla karvapallo voi vaihtaa väriään keltaiseksi, vihreäksi, siniseksi ja punaiseksi. Metamorfoosi tuo käyttöön joukon vinkeitä ominaisuuksia, joiden avulla pahan on saatava palkkansa. Sklumph on jaettu kahdeksaan alueeseen, jotka on kahlattava läpi ennen lopullista välienselvittelyä kuninkaanlinnassa.

Yhteistä eri värisille karvapalleroille on niiden pomppimisvimma. Keltainen omistaa lisäksi pyssyn, jolla ampumalla voi eliminoida siellä täällä keikisteleviä eri eläinlajien edustajia. Sininen on uimamaisteri, punaisella taas on hirmuinen ruokahalu – osan esteistä voi raivata syömällä. Vihreä (ehdoton suosikkini) leiskauttelee Tarzanin malliin liaanikyvyllään.

Missä viikingit?

Pelin perusidea tuo kovasti mieleen Nuo Mainiot Viikingit. Tällä kertaa kontrolloidaan kolmen hemmon sijasta tosin vain yhtä hahmoa kerrallaan. Palleron väriä vaihtamalla esteet ja ongelmat on setvittävä ja exit löydettävä ja sinne tietysti myös päästävä.

Pelin vaikeuttamiseksi saattaa jossakin kentässä vaikkapa vihreä ominaisuus puuttua, mutta sen saa takaisin kävelemällä jostakin löytyvän vihreän värisuihkun läpi. Toisaalta suihku voi myös eliminoida tietyn värisen kyvyn. Teleportit kuskaavat karvapalloa ympäri tasoa ja joko helpottavat tai vaikeuttavat etenemistä.

Fury of the Furries painottuu ongelmanratkontaan, vaikkakin tiettyjen tasojen selvittämiseen tarvitaan pelkästään toimintapelaajan taitoja. Toiminnan ja ongelmanratkonnan suhde on sopiva; hikisen aivonystyrän nysväämisen jälkeen liaanikyvyllä leiskauttelu kohti exitiä tuo sopivasti vaihtelua.

Kuvallisesti peli ei ole erityisen komea tai kaunis, vaikkakin palleroihin on saatu ihan kivasti persoonallisuutta. Myös viholliset ovat parhaimmillaan hauskasti piirrettyjä – esimerkiksi pyöreänpullea tiikeri on hilpeä näky.

Monet pienet nerokkaat yksityiskohdat tekevät Fury of the Furriesista hyvän pelin. On silti myönnettävä, että osa tasoista on selvästi täytettä, Lost Vikings oli toteutukseltaan tässä suhteessa huomattavasti tiiviimpi. Toisaalta karvapalleron kontrollointi on sujuvampaa kuin Viikinkien välillä tahmainen taaperrus.

Joka viidennen kentän jälkeen peli automaattisesti tallentaa tilanteen. Aluksi tämä tuntuu riittävältä, mutta pelin vaikeutuessa kärsivällisyyttä koetellaan. Jos juuri tuo viides kenttä osoittautuu ongelmalliseksi, joutuu aina epäonnistuneen yrityksen jälkeen koluamaan edeltävät neljä vaihetta uudelleen läpi. Yhteensä kenttiä on yli sata. Puzzlepeleissä pitäisi saada salasana tai tallennusmahdollisuus jokaisen ratkaistun ongelman jälkeen.





Yhden hitin ihme

Pikku Hewletin päivä taikurikoulussa saa surullisen käänteen. Vahingossa luokkansa priimus tönäisee Suuren Welhon kellariin vievän taikaoven auki ja joukkio outoja olentoja ryöpsähtää vapauteen. Hewlettilla on seuraavaan aamuun aikaa pelastaa nahkansa.

Magic Boy on pystysuunnassa vierittyvä tasohyppely. Alkupään kentissä Hewlett aloittaa tarpomisen tason alaosista kohti korkeuksia, mikä tuo mieleen Rainbow Islands -klassikon. Hewlettin on tainnutettava taikurikoulun kyvyillään kellarista karanneet möröt ja kerättävä ne pussiin ja viskattava takaisin maan alle.

Kaikki tasohyppelyn kliseet ovat mukana: katoavat palikat, liukkaat jääpalat, liimalaatat, liukuhihnat, pomppujouset, piikkiansat. Mitään uutta ja persoonallista ei ole keksitty. Olioiden pussittaminen on tavanomaisesta poikkeavaa, mutta pussien viskominen vihollisia kohti ei ole mahdollista. Ne vain kiltisti hujautetaan kohti kellaria.

Peli etenee neljän vaiheen ryppäissä, jotka voi selvittää haluamassaan järjestyksessä. Kahdeksan kentän jälkeen vaihdetaan maisemaa. Hiekkamaasta aloitetaan, Vesimaassa jatketaan. Lopulta päästään Muovimaan kautta Tulevaisuuden turuille. Mutta ei peli vielä tähän lopu; kaikki maailmat on pelattava vielä toisen kerran läpi ennen aamunkoittoa. Mikä antikliimaksi! Tasojen pohjapiirroksia on sentään muutettu.

Ensimmäiset kentät ovat tylsiä. Pelin tempo on rauhallinen ja muutaman vihollisen tujauttaminen kellarin suojiin ei suuria ponnistuksia vaadi. Yksi ainoa osuma vie suoraan vaiheen alkuun, mikä johtaa saman vaiheen turhauttavaan edestakaisin sahaukseen. Laatikon kansitekstin mukaan salasanoja on luvassa, mutta ensimmäisen kahdeksan kentän jälkeen sellaista ei kuitenkaan vielä jaeta. Eipä muuta kuin uudestaan alusta...aaargh!

Myöhemmin peli jonkin verran piristyy. Vihollisia on enemmän ja ensimmäisenä kiinniotetut saattavat jopa karata uudelleen pelaajan hidastellessa keräilypuuhissaan. Etenemisreittiäkin joutuu miettimään, umpikujaan haksahtaminen ennen kaikkien vihollisten pussittamista on kohtalokasta. Pause-näppäimellä päästään onneksi takaisin vaiheenvalintaruutuun, joten itsemurhaa ei sentään tarvitse tehdä.

Magic Boy ei ole ohjelmoinnin riemuvoitto, vaikkakaan keskivertototeutus sinällään ei peliä vielä pilaa. Pelituntuma on kuitenkin kokonaisuudessaan tahmaista kuin talkkunapuuro eikä irtonaisesta unclebens-tunnelmasta ole hajuakaan. Yllätykset ovat unohtuneet ja itse Hewlett on hahmona melkeinpä vastenmielinen. Lisäelämiä ja jatkoyrityksiä peli jakaa kiitettävästi, salaisia huoneitakin on lukuisia, mutta nekään eivät peliä tarpeeksi piristä.

Magic Boyn perusidea ei ole välttämättä huono: yksinkertaisuus on parhaimmillaan kaunista. Tällainen peli tarvitsee kuitenkin jonkin nerokkaan oivalluksen oikeuttakseen olemassaolonsa. Bubble Bobblen hysteerinen kaksinpeli ja Rainbow Islandsin mainio bonusjärjestelmä olivat sellaisia.

Magic Boyn parasta antia ovat kookas ja komea laatikko sekä lisukkeena tuleva Cool Croc Twins -peli, joka sekään ei ole kaksinen.

JTurunen

Blue Turtle/Empire
Kaikki Amigat (1/2 Mt!)
Testattu: Amiga 500



Toteutus
Ei ihkahieno, mutta riittävä, josko peli muuten olisi hyvä.

Kynnys
Ensimmäiset kentät sinällään helppoja. Peli on ns. yhden osuman ihme eli yksi tälli vie suoraan kentän alkuun, mikä turhauttaa. Lisäelämiä ja jatkoyrityksiä peli jakaa kiitettävästi, salasanoja kitsaasti.

Yhteenveto
Tämä peli aiheutti heti käsittämättömän voimakkaan vastenmielisen reaktion, josta ei toipunut ainakaan peliä pelaamalla. Virtanappulan naksautus oli musiikkia korville. Testaa ja kärsi!

Tasohyppely

55

PS. Cool Croc Twins tulee pelin mukana rajoitetun ajan. –jt

Sääli, sillä ilman tallennusmokaa Fury of the Furries olisi saattanut olla huippupeli!

JTurunen

Kalisto/Mindscape
Kaikki Amigat 1 Mt
Muuta: Installoituu kiintolevylle
Testattu: Amiga 500



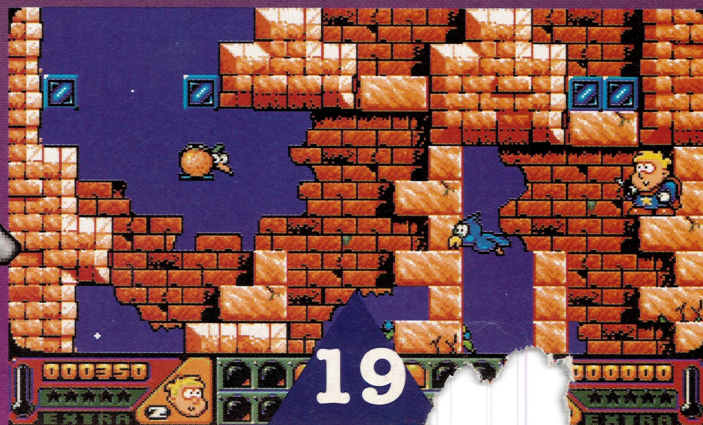
Toteutus
Ei välttämättä erityisen näyttävä peli, mutta pelisuunnittelussa on jujua. Äänet sopivat hyvin.

Kynnys
Aluksi on muutamia helppoja kenttiä ja pelin idea on helposti oivallettavissa. Pelitilanne tallentuu automaattisesti joka viidennen tason jälkeen.

Yhteenveto
Hyvä Lost Vikings -klooni, paikoitellen jopa pelattavampikin, kiitos yksinkertaisempien kontrollien. Salasana tai tallennusmahdollisuus jokaisen tason jälkeen olisi kuitenkin välttämättömyys.

Toimintapuzzlepomppupeli (tai jotain...)

80



SUBWAR 2050

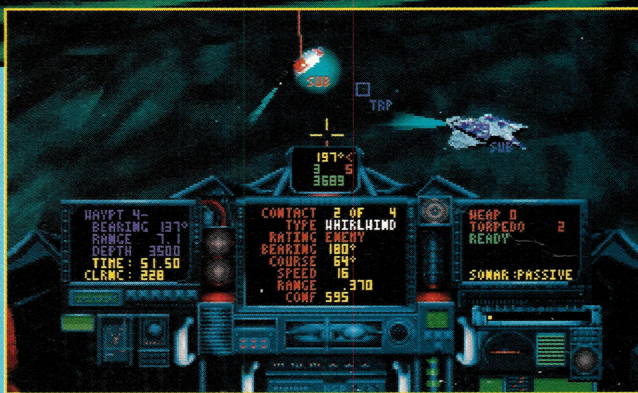
Syvällä siellä ei aurinko paista

Valta on taas vaihteeksi lipsahtanut suurten liikeyritysten käsiin. Merenpohjan aarteet ovat vielä ryöstämättä, joten niitä louhitaan sitten senkin edestä. Väärälle alueelle tunkeutuvan kilpailijan nokkaa näpsäistään hävittäjäsukellusveneillä.

Vuonna 2050 sukellusveneet on varustettu huippuhiljaisilla moottoreilla, ja ne kulkevat semmoista kyytiä, että heikompaa huimaa. Uusinta uutta on ympäröivän merenpohjan heijastaminen suoraan ohjaamoon.

Mikäpä heijastaessa, sillä Subwar 2050 näyttää loisteliaalta. Kumpuileva kuvioitu merenpohja, bittikarttapinnoitetut sukellusveneet, varsin hyvä vesi-illuusio ja upeat valoefektit kamppailevat kevyesti vuoden näyttävimpien pelien sarjassa. Jopa äänipuoli on hoidettu mallikkaasti, varsinkin kun ottaa huomioon että siinä on käytetty vain FM-ääniä (kun ei ole rahaa General Midi-korttiin, niin ei ole). Tehtävät ovat varsin monipuolisia ja jopa originaaleja.

Oi voi, nyt pluspuolipussin pohja paistaakin jo vastaan, ja täytyy tarttua englantilaisen pelisuunnittelun aina niin yllättävään pussukkaan, joka tällä kertaa suorastaan ratkeaa saumoistaan.



Hiljaa ja syvällä

Sukellusvenesodan avainsanat on hiljaisuus, tehokkaat sensorit ja aseet, joita voi käyttää itseään paljastamatta tai liian lähelle vihollista tunkematta. Näiden varaan on rakennettu sellainen peliklassikko kuin MicroProsen Red Storm Rising.

Subwar 2050 taas on rakennettu tehokkaan grafiikan varaan, ja peli muistuttaa hämäävästi lähinnä veden alle siirrettyä lentosimulaattoria. Nopeista veneistä ei edes ole hyötyä, sillä ainoa pätevä taktiikka on minimiteholla hissuttelu vastustajan kutoseen ja aseiden laukaisu melkein vierestä. Ja mitä aseisiin tulee, ne tuntuvat ensimmäisen maailmansodan ylijäämäkamalta.

Paras sensori on Malli I Silmämuna, sillä kaikki valot päällä ajelevat viholliset näkee jo valovuosien päästä. Itse asiassa manuaali väittää, että alukset muodostetaan digitaalisesti aktiivisonarin antaman datan mukaan. Valot, maalaukset ja kaikki vai? Vitsi on siinä, että alukset näkyvät miljoona vuotta ennen kuin (edes) aktiivisonar tajuaa niiden olemassaolon.

Subwarissa on otettu huomioon kylmän ja lämpimän veden rajapinnan aiheuttama suoja, siis inversiokerroksen toisella puolella oleva vene ei saa sensoreihinsa sen toisella puolella olevaa. Siksipä hinattavien sensoreiden puuttuminen on hämmästyttävää, koska niiden roikottaminen inversiokerroksen läpi varmaan opetetaan sukellusvenekippareille ensimmäiseksi.

Tilannetietoisuudesta huolehtii pieni kartan tapainen, joka on melkein käyttökelvoton, koska mittakaava on väärä ja ympäristössä olevat kohteet ovat yleensä puolen sentin sisällä.

Näin läheltä torpedoillakin jo osuu.

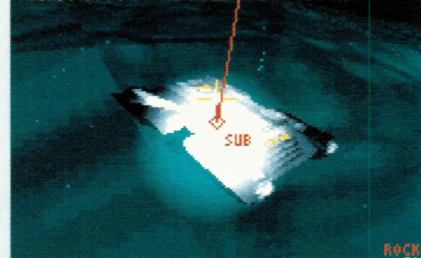


Aseet ja aseet

Pääaseina suihkusukellusveneissä ovat Mk-96-torpedot ja raketit, lisäksi löytyy muun muassa miinoja ja monikärkitorpedoja. Pääsääntöisesti ne perustuvat enemmän mielikuvitukseen ja vanhoihin kliseisiin kuin esimerkiksi nykyisiin aseisiin tai käyttökelpoisuuteen.

Nykyisin käytössä oleva Mk-48-torpedo uitetaan hiljaa mahdollisimman lähelle kohdetta, ennen kuin sen oma hakulaitteisto käynnistetään. SW2050:n Mk-96 käynnistää aktiivisonarinsa heti laukaisun jälkeen. Näin viholliselle jää reilusti aikaa vastatoimenpiteisiin. Vähiä torpedojaan ei kannata kaukaa räiskiä, koska vihollisen tiputtamat äänipoijut saavat ne melkein aina hämättyä.

Rakettien toimintaperiaate on lähinnä huvittava. Aluksessa on nimittäin huippuvahva partikkelisäde, joka höyrystämällä poraa veteen reiän, ja tätä pitkin sitten lennähtää tämä vapaastilentävä ohjus. Vähän vain ihmetyttää, miksei säteellä saman tien voi höyrystää vihollisveneitä?



Valoefektit on hoidettu mallikkaasti.

Sekalaisia ongelmia

Ärsyttävää lepsuilua löytyy muutenkin. Huono, ristiriitainen ja asioita unohtava (kuten spacen käyttö käskynjaolla waypointien tutkiskeluun) manuaali on varsin avuton ja sen antamista taktiikkaneuvoista ei juuri hyötyä ole. Kampanjapelissä kuolema johtaa paluuseen nollapisteeseen, paitsi jos on tienannut tarpeeksi rahaa, jolloin hahmo herätetään kalliisti henkiin. Ei muuten, mutta siinä menee usein aikaa, kun yrittää selvittää missä olosuhteissa peli hyväksyy tehtävän suoritetuksi. Siipimiehiä on ja niitä voi komentaakin, mutta muuten kommunikointi puuttuu lähes täysin.

Kun hienoihin näkymiin tottuu, pinnan alta paljastuva peli turruttaa nopeammin kuin nes-

Objektit on päällystetty näyttävällä bittikarttagrafiikalla.

temäisen joulukalenterin luukkujen avaaminen kerralla. Kuten Galileo aikoinaan totesi: "Se tökkii sittenkin!". Simuksi Subwar on liian yksinkertainen, toimintasimuksi liian hidastempoinen.

Perusidea ja tekninen toteutus on sen verran hyvä, että peli kannattaisi tunkea takaisin rukkaseen ja ohjelmoida uudelleen. Unelmoidahan saa, tuskinpa tämä laimean keskinkertainen pikku peli siitä muuttuu.

MicroProsen Englannin-jaoston pelejä tuntuu riivaavan aina sama ongelma: teknisesti ne ovat näyttäviä, mutta sekä pelintestaajat että suunnittelijat tuntuvat olevan kuukausipalkkalaisia. Ei poijjaat, ei sukellusvenesotaa tällä lailla käydä.

Nnirvi

MicroProse UK
PC
Näyttö: VGA
Ääni: Adlib, Roland, Sound Blaster
Ohjaus: H, J, N
Kiintolevy: 11 Mt
Testattu:486/50/SB



Toteutus
Upeaa vedenalaista grafiikkaa ja hyvät efektit. Joystick-rutiini turhan karkea.

Kynnys
Huono manuaali, kokeilua tarvitaan.

Yhteenveto
Odotettu vesileikki onkin aika kuiva kokemus.

Simulaattori

75



Pikkuisen tylsä

Kaukaisessa tulevaisuudessa planeettamme on joutunut yllätyshyökkäyksen kohteeksi. Maailman väkiluku on pudonnut puoleen ja teknologian taso on romahtanut samalla vuosisatoja taaksepäin. D-Hero on joukkio aikansa sankareita, jotka ovat onnistuneet kyhäämään kasaan avaruusaluksen. Sen avulla on noustava surun syövereistä ja vapautettava ihmispolot muukalaisten ikeestä.

Gremlin on jo pitkään syytänyt Amigalle tasokasta tavaraa. Hyvän perusräiskintäpelin väkertäminen ei kuitenkaan ole se maailman helpoin tehtävä.

Disposable Hero on perinteinen ammuskelupeli. Alusta liikutetaan ilotikulla pitkin vasemmalta oikealle vierittyviä käytäviä. Tulitusnäppäintä pohjassa pitämällä alus sylkee ammuksia ja ammusten pitää tietysti osua ohi vilistäviin vihollisiin. Vaikeustasoja on valittavana neljä, joten pelin kimppuun voi kokemattomampikin uskaltautua.

Aluksen varustelutaso ei aluksi päätä huimaa, mutta sinne tänne ripoteltuja Blue-Printtejä keräämällä aseistusta voi parantaa. Uutta kykyä ei kuitenkaan saa välittömästi käyttöön vaan ko. piirustukset saatuaan tehdaskupolit käyvät kiireen vilkkaa työn kimppuun. Tietyn ajan kuluttua uusi aselisuke on valmis ja pelaaja voi käydä poimimassa sen tehtaalta. Tämä kuulostaa luettuna jopa hyvältä idealta, mutta peliä pelatessa parempien aseiden odottelu lähinnä ärsyttää.

D-Hero on tyylikkäästi ohjelmoitu. Kaikki mikä liikkuu, liikkuu pehmeästi ja sujuvasti. Valitettavasti pelintekijät eivät ole saaneet riittävästi toimintaa peliruudulle: hyvässä shoot'emupissa pitää olla tarpeeksi pauketta ja melskettä. Nyt viholliset tulevat ulkoamuistettavissa hyökkäyskuvioissa muutaman aluksen ryppäissä. Peliä on vaikeutettu tekemällä omasta aluksesta turhan hidas (minun makuuni) eivätkä aseetkaan alkumatkasta innosta.

Peli ei jaa jatkoyrityksiä, joten samoja kenttiä joutuu väkisinkin jauhamaan yhä uudelleen. Vaikeustasoa lisäämällä sentään jo nähtyihin tasoihin saa aavistuksen verran vaihtelua, mutta tällöin peli vaatii toisaalta turhan tarkkaa pelaamista.

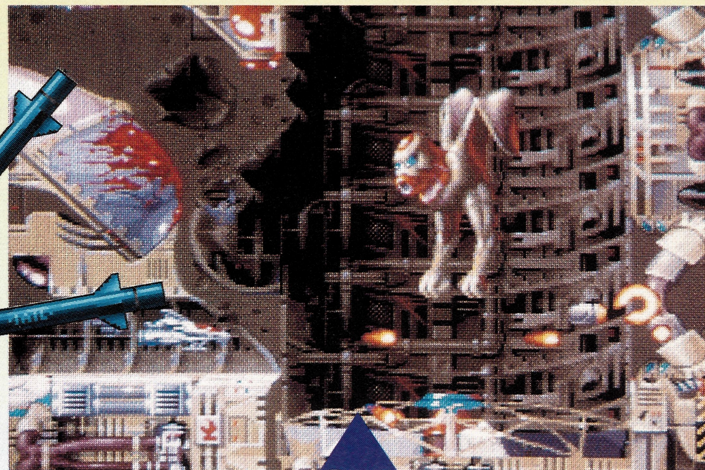
Pelin piristäjäksi nousevat herkulliset väli- ja loppuhirviöt, joiden kurittaminen on aina hauskaa. Muutoinkin grafiikka on silmää miellyttävää vaikkeikaan persoonallista. Seuraava vaihe on tietysti nähtävä ja uutta asetta päästävä kokeilemaan. Lopulta kolmannessa vaiheessa pelaajan mopoon saa jopa lisänopeutta. Voi tuota vauhdinhurmaa!

Silti D-Hero ei oikein jaksa pitää otteessaan. Idea opetella ulkoa vihollisen liikkeet alkaa olla liiankin kolutttu – jopa shoot'em-upeissa. Salasanojen avulla ulkoläksyn kertaus olisi voitu eliminoida, mutta toisaalta (vaivaiset) viisi vaihetta eivät ehkä tuolloin olisi antaneet rahalle vastinetta.

Vaikka D-Hero onkin pinnalta korea ja pikkuisen pinnan alta kahmaistuna siedettävä, pelistä puuttuvat ne ihmeelliset oivallukset, jotka saavat pelaajaparan kiemurtelemaan tyytyväisenä tuolissaan. Eli D-Hero on yksinkertaisesti pikkuisen tylsä.

JTurunen

Euphoria/Gremlin
Amiga 1 Mt
Testattu: Amiga 500



Toteutus
Oikein siisti, sutjakka ja selkeä.

Kynnys
Kynnys on, jos ei ole koskaan nähnyt ilotikkua ja luulee sitä... Neljä vaikeustasoa, mutta helpoimmalla pääsee vain kolmeen ensimmäiseen kenttään viidestä. Ei jatkotyrimyksiä. Ei ainakaan liian helppo.

Yhteenveto
Pelin (ja pelaajan aluksen) turhan verkkainen vauhti puuduttaa. Silti sopivan addiktiivinen lääke perusräiskinnän puutteeseen josko asteroidseilla herkuttelu a'la Stardust ei innosta.

Ammuskelu

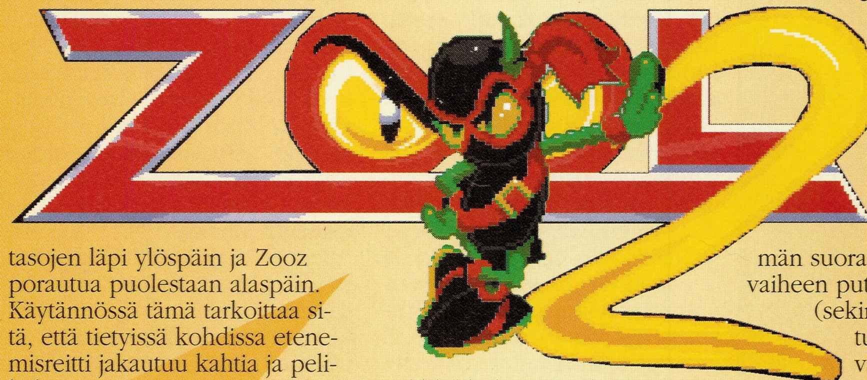
75








Ninjan paluu



Olisi ollut maailman kahdeksas ihme, ellei toissajoulun Amiga-hitille Zoolille olisi julkaistu jatko-osaa. Muutoinkin Gremlin on ollut Zoolinsa kanssa kovasti kiireinen, tuo ensimmäinen esiintyminen on näet levinnyt lähes kaikille kuviteltavissa oleville pelikoneille. Olen jopa nähnyt Game Boy -version. Huh huh!

On turha kuvitellakaan, että Krool kätyreinen olisi ihan oikeasti kukistettu edellisosan lopussa. Vuosi on mennyt ja vastustaja porskuttaa yhä pirteämmin. Mental Block, muotoaan muuttava Kroolin lähettiläs, on N:nnen dimension uhka tällä kertaa. Zool ei kuitenkaan ole yksin: apuna ovat tyttösoturi Zooz ja kaksipäinen avaruusmutantti Zoon.

Seikkailu alkaa tutunlaisesti, vauhtia ja väriä riittää, namusade on yltäkylläistä. Pelattavaa on kuusi laajaa vaihetta, jotka on tuttuun tapaan jaettu kolmeen pienempään episodiin. Joutsenlammelta pannaan töpinäksi ja Mentaaliblokin Vekkulitalossa käydään lopullinen taistelu.

Pelissä voi ohjata joko Zoolin tai Zoozin etenemistä. Merkittävin ero hahmoilla on (sukupuolen lisäksi siis) se, että Zool voi pökkiä päällä tasojen läpi ylöspäin ja Zooz porautua puolestaan alaspäin. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että tietyissä kohdissa etenemisreitti jakautuu kahtia ja pelihahmo määrää etenemissuunnan. Hahmoa pelikertojen välillä vaihtamalla tulee peliin jonkin verran vaihtelua.



Uutena ominaisuutena niin Zool kuin Zooz voivat ottaa vauhtia ja sinkauttaa itsensä seinämästä perushyppyä korkeammalle. Zoozilla on lisäksi mukanaan ruoska, jolla voi läiskiä lähietäisyydelle. Molemmat osaavat lisäksi kiivetä, mikä eliminoi turhan ilotikun nytkytyksen pystysuoria seinämiä kavutessa.

Namuja on edelleen kerättävä riittävä määrä, jotta etenemistie aukenee. Muutakin kerättävää on. Tuttujen twozoolin, suojan, 1UP:en ja aikabonusten lisäksi etsivä löytää pommeja ja supershotteja. Pommit laukaistaan välilyöntinäppäimellä ja viime mainitut pitämällä tulitusnäppäintä hetken pohjassa. Kolme Zoonin kuvatusta keräämällä pääsee tason lopussa bonusvaiheeseen.

Ennen uutta maailmaa Mentaaliblokki käy tervehtimässä eri olomuodoissaan. Nämä loppuhirviönkuritushetket ovat sujuvampia kuin edeltäjässä, mutteivat kuitenkaan liian helppoja. Tällä kertaa henkirievun loppumisen jälkeen örkin eliminointia saa jatkaa saman tien, jos vain elämiä on jäljellä.

Tällä kertaa jatkoyrityksiä ei jaeta, mikä tekee etenemisen aluksi vaivalloiseksi. Lisäelämiä on kuitenkin runsaasti piilotettuna eri puolille tasoja ja nopeasti pelisessiot ovatkin tarpeeksi pitkiä oikeaan tunnelmaan pääsemiseksi. Zoonin avulla pelattavat bonusvaiheet ovat melkoinen pettymys (lieneekö pelintekijöille tullut niitä suunnitellessa mentaaliblokki?!), mutta niissä on vierailtava lisäelämien toivossa.

Vaikka Zool 2 on edelleen vauhdikas ja värikäs kokemus, ei se samalla tavalla yllätä kuin ensimmäinen osa aikoinaan. Pelin tekijät ovat nähneet kovasti vaivaa pelin ulkoasun suunnittelussa, mutta itse pelidesignissa ei uusia oivalluksia ole riittävästi. Tasot ovat ehkä vähemmän suoraviivaisia ja toisen vaiheen putkiviidakko on uutta (sekin tosin Sonicista tuttua), mutta nämä eivät vielä tee pelistä uutta huippupeliä.

Silti on myönnettävä, että Zool-fanaatikoille peli on taatusti mannaa. Pelkkä pelattavuuden hiominen ei kuitenkaan oikeuta puhumaan ihan oikeasta

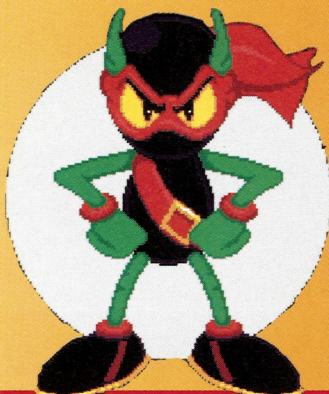


jatko-osasta. Riittävällä pelintestauksella olisi jo edellisosasta pitänyt löytyä useimmat tämän pelin parannuksista.

Kolmas kerta toden sanoo, se on varmaa. Silloin nähdään onko Zoolista supersankariksi Sonicin ja Marion rinnalle. Tuoreella pelidesignilla on tuossa taistossa merkitystä mainosmiljoonien ohella.

JTurunen

Gremlin
Kaikki Amigat
Testattu: Amiga 500



Toteutus
Peli on värikäs, vauhdikas ja mielestäni erinomaisesti ohjelmoitu, vaikkakin pieniä hidastumisia edelleen kuvaruudun ollessa liikakansoitettu. Lisälevyasemaa ei edelleenkään huomioida.

Kynnys
Zool-konkareilla ei liene ongelmia vauhtiin pääsyssä. Pelattavuus kohdallaan. Ei salasanoja tai jatkoyrityksiä, mutta lisäelämiä runsaasti jaossa.

Yhteenveto
Peli-ideat ovat tulleet tutuksi niin Sonicista kuin Zool 1:stä. Tuoreus puuttuu. Silti hyvä peli, joka loppua kohti onnek-si piristyy.

Tasohyppely

84

Uridium 2

Seiniä päin

●● Tietokonepelien marssiessa kohti kirkkaampia ja kirkkaampia sfäärejä alkuaikojen vanhat klassikotkin saavat välillä uudet vaatteet. Riittääkö nostalgia?

Kauan sitten, kun kotimikro oli yhtä kuin C64 ja pelit halpoja, ilmestyi edesmenneeltä Hewsonilta klassikko nimeltä Uridium. Andrew Braybrook, pelin isä, ilmaisi jo 16-bittisten vasta aloittaessa maihinnousuaan halunsa kääntää peli Amigalle, mutta vuodet kuluivat eikä mitään tapahtunut. Nyt odotus on ohi, peli on valmis ja vanhana Uridium-fanina odotin suuria.

Uridium 2 on sivuttain ja hieman myös vertikaalisesti edestakaisin rullaava ampumapeli, jossa pistetään palasiksi planeettoja tuhoavia, metalleja syöviä ja valtavan kokoisia avaruusaluksia. Useiden kuvaruutujen levyisten ja usein ruutua korkeampien alusten pinta on täynnä tykkiasemia, korkeita esteitä, ohjusasemia ja muuta kuolettavaa.

Tutulta kuulostavan juonen mukaan ihmisten asuttamaan avaruuteen tunkeutuvat alukset on suunniteltu puolustautumaan massiivisia hyökkäyksiä vastaan, mutta yksi pieni Manta-hävittäjä voisi onnistua siinä missä isot eivät. Pelikaava on seuraava: Manta varppaa paikalle, tuhoaa pintamaalit ja laskeutuu aluksen pinnalle. Tämän jälkeen siirrytään alipeliin, jossa pilotti tuhoaa reaktorisydämen suojakentät ja itse suojauksen kohteen. Seuraavan ilotulituksen jälkeen matka käy seuraavalle alukselle, jossa sama kuvio toistuu.

Itse pääosio on hyvä. Grafiikka, vaikkakin hieman sekavaa, on synkeän kaunista katseltavaa ja pelattavuutta ei voisi paremmaksi hioa. Manta on saanut asepuolelle lisäpotkua, sillä siihen voi kerätä lisäaseistusta tusinasta vaihtoehdosta. Kaksinpeli löytyy ja tietokoneen voi laittaa ohjaamaan robottialusta, joka seuraa pelaajan Mantaa ja antaa lisää tulivoimaa. Tuhottavia maaleja on jättialusten pinnalla vähintään tuplasti aikaisempaan verrattuna, vaikkakin osan niistä saa tuhottua ainoastaan pommeilla. Uutuus nimeltä tutka on hyödyllinen, koska siitä erottuvat lähestyvien vihollishävittäjien lisäksi selvästi myös korkeat pinnanmuodot, joihin voi törmätä.

Alipeli puolestaan on itkettävän huono, mutta onneksi sen läpipelaamiseen ei kulu kovin kauaa. Ellei tämä osio olisi pakollinen, nousisi arvosana välittömästi muutamalla pisteellä.

Uridium 2:n äänet ovat Amigan pelimaailmassa erikoisia, sillä ne muistuttavat oudosti C64:n synteettisen kuuloisia soundeja. Alkumusiikki on mukavan vauhdikas, mutta pelin aikana soivat kappaleet ovat tavanomaista kunhan jotain kuuluu -poppia. Jos muistia on yli mega, peli tallentaa dataa ramlevylle, jolloin latailut vähenevät. AGA-koneiden onnelliset omistajat saavat graafisia lisäefektejä, lisänopeutta ja lisä-ääniä.

Vaikka Uridium 2:sta ei löydykään mitään suurta vikaa, ei samanlaista pelihimoa kuin aikoinaan päässyt syntymään. Ehkäpä syy oli pilotin eikä pelin, ken tietää. Kuitenkin, Uridium 2 on siinä määrin uskollinen alkuperäiselle etteivät originaali-Uridiumista pitäneet voi pettyä.

Kimmo Veijalainen

Renegade
Amiga (kaikki mallit, AGA-koneilla lisäefektejä)
Testiversio ei toiminut A590-kiintolevyohjaimen kanssa. (!)
Ohjaus: J, N
Testattu: A500



Toteutus
Hyvä pelattavuus, kaikki muu vaihtelee välillä kohtalainen–hyvä.

Kynnys
Olematon.

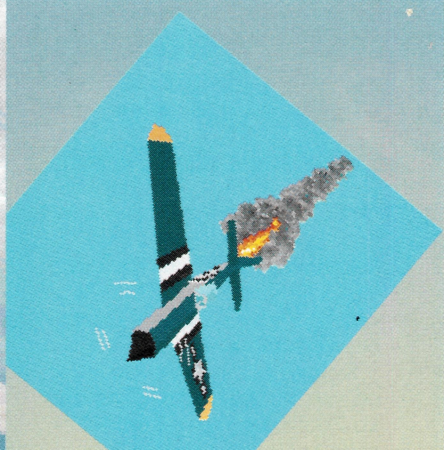
Yhteenveto
Periaatteessa joka suhteessa parempi kuin ykkös-Uridium, käytännössä hieman sekavamman tuntuinen.

Räiskintäpeli

84







Euroopan taivaan alla

Sodan runtelema Eurooppa sai vuosina 1944–1945 niskaansa historian laajimmat ilmapommitukset. Liittoutuneiden ilmaherruuden alla tuhatvuotinen valtakunta muuttui raunioiden valtakunnaksi. Myös ilmasodan historiassa elettiin yhden aikakauden viimeisiä hetkiä.

Dynamix jatkaa historiallisten lentosimujen sarjaa tutuin asein. Red Baronin ja Aces of the Pacificin hyväksi havaittua systeemiä on jalostettu lisäämällä mukaan muutamia uusia ominaisuuksia.



Me-262 poistaa Shermaneita.

Potkurilla ja suihkulla

Aces Over Europe kattaa yllättävän lyhyen ajan, vain vuodet 1944–1945 alkaen Normandian maihinnoususta ja päättyen Saksan antautumiseen. Yllättävää siksi, että Luftwaffe oli tuona aikana jo kaukana voimiensa päivistä, kalusto ja miehistö hävisivät sekä määrällisesti että laadullisesti liittoutuneille. Vastapainoksi saksalaiset saivat ilmaan aivan sodan lopuilla ensimmäiset suihkukoneet, ME-262-hävittäjäpommittajan ja Arado 234B -pommikoneen. Tasapainon vuoksi peli olisi voinut alkaa huomattavasti aikaisemmista taisteluista.

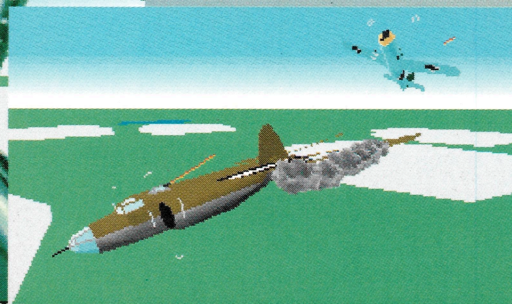
Pelaaja voi valita lentääkö Yhdysvaltojen, Englannin vai Saksan ilmavoimissa. Eri maiden lentäjien tehtävät painottuvat hieman eri tavalla, jenkkipilotti joutuu saattamaan paljon pommikoneita, britti tekee paljon pommituslentoja sekä rynnäköintiä, ja saksalainen yrittää epätoivoisesti pitää liittoutuneiden koneet poissa taivaalta ja ajaa maajoukot takaisin merelle.

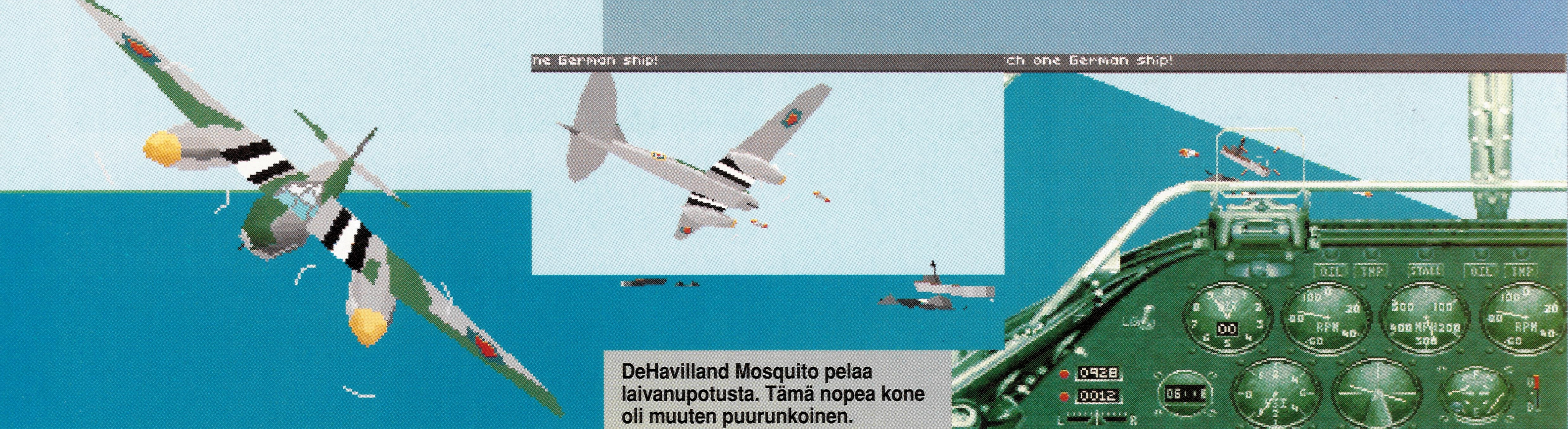
Pommikoneiden jahtaamisen tai puolustamisen lisäksi pääsee antamaan ilmatukea maajoukoille, upottamaan laivoja sekä tuhoamaan siltojen ja rautatieasemien kaltaisia maakohteita. Uutuutena on tankkien, junien ja muiden liikkuvien maakohteiden tuhoamista. Yksittäisinä tehtävinä voi valita myös historiallisia lentoja tai vaikka kokeilla taitojaan tuon ajan ässiä vastaan.

Odotin, että Dynamix olisi vihdoin parantanut kampanjasysteemiä. Turha toivo, koska edelleen kysymys on vain sarjasta tehtäviä, joiden lopputulos ei vaikuta käytännössä mihinkään. Kaikissa muissa uudemmissa lentosimuissa on nykyään dynaaminen kampanjamoodi, jossa tilanteet muuttuvat pelaajan toiminnan vaikutuksesta. Aces Over Europen kampanjat ovat täysin välinpitämättömiä pelaajan menestyksestä ja helposti käy niin, että pelaaja on yhtä välinpitämätön kampanjoiden lopputuloksesta. Ainoa motiivi menestyä ovat mitalit ja sotilasarvo, joiden myötä sentään pääsee johtamaan omaa laivuetta. Tämä tietysti onnistuu joka tapauksessa, jos on sattunut alussa valitsemaan riittävän korkean sotilasarvon. Pelissä ei tunne saavuttavansa mitään kokonaisuuden kannalta olennaista.

Lennettävät koneet ovat Aces of the Pacificin tapaan kevyttä kalustoa eli hävittäjiä tai hävittäjäpommittajia. Toivomuksista huolimatta pommikoneilla ei päästä vieläkään rymistelemään, toivottavasti Dynamix edes tekee lisäosan aiheesta (Bombers Over Europe?). Onneksi sentään eri koneet on saatu varsin hyvin käyttäytymään ominaisuuksiensa mukaan. Mukana on myös pari hieman oudompaa konetta, kuten saksalainen Arado, suihkumoottorinen pommikone joka oli nopeampi kuin yksikään liittoutuneiden hävittäjä.




Fw-190 Vaderlandia puolustamassa.



DeHavilland Mosquito pelaa laivanupotusta. Tämä nopea kone oli muuten puurunkoinen.

Vähän uutta, paljon vanhaa

Pelisysteemiä on uudistettu varsin hellällä kädellä. Näkyvin muutos on aikaisemmin vähän nähty tall-res-grafiikkatila, joka tuplaa grafiikan tarkkuuden pystysuunnassa. Ilmeisen näppärä viritys, koska näytön päivitys ei tuntunut sanottavasti hidastuvan tarkentumisen takia ja kuitenkin lentokoneet muuttuvat uudessa tilassa huomattavasti yksityiskohtaisemmiksi. Lentokoneissa on nyt myös kunnon pintakuviointi ja parempi varjostus. Pienenä lisänä osumat omaan koneeseen tuntuvat voimakkaana näytön ravisteluna.

Siipimiehet ja vihollislentäjät ovat nyt huomattavasti älykkäämpiä. Tässä ollaan menty ehkä liiankin pitkälle, koska viholliset ampuvat vasta kun ovat erittäin varmoja osumasta. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että varoittavia valojuovia koneen ympärille ei ilmesty, vaan vihollisen tulituksen huomaa yleensä vasta kun oma kone saa osumia. Onneksi vastapainona jotkut koneet kestävät huomattavan paljon kuritusta ilman että suorituskyky sanottavasti heikkee.

Lentomalli pysyy sarjan akilleen kantapäänä. Lentokoneiden käyttäytymisessä on otettu huomattavasti vapauksia ja muutamia aerodynamiikan perussääntöjä rikotaan railakkaasti. Useimpia pelaajia asia ei välttämättä häiritse ja nytkin pelissä on mahdollisuus hieman säätää realistisuutta. Parannuksena herkkyys joutua syöksykierteeseen vaihtelee eri koneiden välillä.

Aseiden käyttäytyminen on toteutettu tarkasti. Siivissä olevat konekiväärit ampuvat ristiin, niin että ammusten lentoradat kohtaavat vasta tietyllä etäisyydellä. Voi hyvin käydä niin, että liian lähellä edessä oleva viholliskone säästyy osumilta, koska siivistä tulevat luotisarjat viistävät molemmilta puolilta ohi. Koneen nokasta ammuttavilla aseilla tätä ongelmaa ei tietenkään ole, vaan luotisuihkut osuvat paljon keskitetymmin.

Osumien tunnistuksessa on paljon hyvää sekä pieni kömmähdys. Eri kokoiset aseet tekevät eri tavalla tuhoa ja on jopa mahdollista ampua yhdellä laukauksella lentäjä hengiltä. Pommikoneista moottorit voi ampua rikki vaikka yksi kerrallaan. Jostain käsittämättömästä syystä siipiä ei kuitenkaan lasketa osumakohdiksi ollenkaan. Moisesta kömmähdyksestä johtuen osuma-alue etenkin hävittäjissä on niin pieni, että etenkin klassisesti suoraan takaa ammuttaessa on erittäin vaikea ampua osumia.

Kokonaisuus toimii

Useimpien lentosimulujen tapaan ääniosasto on jäänyt erittäin vähälle huomiolle. Sääli, koska tehokkaat ja oikealta kuulostavat efektit olisivat kummasti vielä parantaneet tunnelmaa. Mikä olisi parempaa kuin kuunnella aidolta kuulostavaa konetykkien jylinää ja nauttia selkäydintä myöten kun vihollinen jymähtää tulipalloksi?

Aces Over Europe on parempi kuin osiensa summa. Toivottavasti Dynamix jatkaa sarjaa samalla systeemiä tarkentaen ja kehittäen. Graafisesti hienosti toteutetut lentokoneet ja erot niiden käyttäytymisessä vaikuttavat olennaisesti hyvään tuntumaan. Vaikka monta yksittäistä asiaa olisi voinut toteuttaa paremminkin, tärkein asia, ilmataistelut, ovat erittäin nautittavia. Paljon mielenkiintoista historiaa ja kauniita kuvia sisältävä manuaali ansaitsee osaltaan erityiskiitoksen. Vioistaan huolimatta Aces of the Pacific oli paras toisen maailmansodan lentosimu ja tämä on siihen monipuolisempi, hienosäädetty parannus joka jättää hyvän kutinan odottaa seuraavaa osaa.

Kaj Laaksonen



Arado Ar-234, suihkupommittaja.



Dynamix
PC
Näyttö: VGA
Ääni: Sound Blaster, Adlib, Roland, IBM PS/1 Audio
Ohjaus: N, J, H, Thrustmaster FCS/WCS, Flightstick Pro, Jalkapedaalit
Kiintolevy: 6 Mt
Muuta: 2 Mt RAM
Testattu: 486/33, SB

Toteutus
Poikkeuksellisen tarkkaa vektorigrafiikkaa ja näyttäviä pintakuvioita. Äänet laimeita ja mitäänsanomattomia. Monipuolisesti viriteltävissä taitoja ja mieltymyksiä vastaavaksi.

Kynnys
Lentosimuksi harvinaisen vähän opeteltavaa.

Yhteenveto
Kampanjoita lukuunottamatta sujuvasti toteutettu simulaattorimaisia piirteitä omaava lentopeli.

Lentosimulaattori/ ampumapeli

89

SILVERBALL

Kuula sekaisin

Flipperit tuntuvat olevan viimeisin villitys tietokonepeleissä, lyhyen ajan sisällä on ilmestynyt useita ja lisää tulee jatkuvasti. Se Toinen Tunnettu sharewarepelifirma eli Epic Megagames on julkaissut Silverballin kaupallisena pelinä, Euroopassa peli kulkee Team 17:n lipun alla.

Flipperi on sellainen pelityyppi, jonka tietokoneversion toimivuus riippuu lähes pelkästään kuulan liikkeiden uskottavuudesta. Toiminta on yleensä niin nopeaa, että reaktioiden pitää tulla selkäytimestä ja jos kuula käyttäytyy kuin kumipallo tai toiminta on muuten epämääräistä, ei pelikään saavuta samaa hohtoa kuin hyvät oikeat flipperit.

Kumipallona luokses pompin

Silverball on viiden erityylisen flipperin kokoelma. Homma on toteutettu pystysuunnassa skrollaavalla ruudulla, josta noin puolet näkyy kerralla. Mukana on vanhanaikainen 60-luvun tyylinen taulu sekä teemaltaan vaihtelevia modernimpia tauluja. Eri tauluihin on saatu mukavasti juonentynkääkin. Maaleihin ja ramppeihin on syytä osua tietyssä järjestyksessä tai ajassa, mikäli aikoo päästä suurempiin bonuksiin käsiksi, ja joissain tauluissa on myös mahdollisuus useampaan kuulaan samanaikaisesti. Pelaajia voi enimmillään olla neljä ja pienenä lisänä kaltevuutta sekä kuulien määrää voi muutella.

Pallo on saatu liikkumaan todella kiihkeästi. Ruudun vieritys kin on riittävän sulavaa ja silmä pysyy perässä ilman kohtuuttomia pinnistyksiä. Ongelmana on, että pallon liikkuessa liian nopeasti peli ei osaa rekisteröidä maaleihin tai ramppeihin osumisia. Vielä pahempaa on se, että joskus kuula saattaa yksinkertaisesti läpäistä esimerkiksi lyöntilavan, mikä on uskomattoman raivostuttavaa.



Grafiikka ja etenkin ruudun vieritys ovat jota kuinkin kohdallaan. Kokonaisuudessaan ja etenkin joissain efekteissä on kuitenkin varsin amatöörimäinen maku. Ihan kivaa, mutta tarkempi viimeistely ei olisi pahitteeksi. Tyyli onneksi vaihtelee taulusta toiseen ja huomasin pelaavani paria taulua (Fantasy ja Blood) todella paljon, toisten jäädessä liian bugisuuden tai vain tylsyyden takia omaan arvoonsa.

Musiikit kytkin ensimmäisen kerran jälkeen pois, olivat vain turhaan häiriöksi. Efektit ainakin tavallisella Sound Blasterilla ovat hieman tunkkaisia, tosin yllätykseksi seassa on hieman puhetta ja muita aiheeseen sopivia omaperäisiä mölähdyksiä.

Kyllä Hopeapallolle antaa aivan mielikseen kyytiä, vaikka Pinball Dreams puutteineenkin oli enemmän minun makuuni. Bugeineen tätä on kuitenkin hieman vaikea suositella, ellei satu olemaan täysin fanaattinen flipperimaanikko.

Kaj Laaksonen

Epic Megagames/Team 17

PC
Näyttö: VGA
Ääni: Sound Blaster, Gravis Ultrasound
Ohjaus: N
Kiintolevy: 2,7 Mt
Muuta: 386/20 tai nopeampi
Testattu: 486/33, SB

EPIC PINBALL

Sama ilmaiseksi

Hieman ehkä yllättäen Silverballin tekijät ovat julkaisseet myös flipperin sharewarena. Tyyli ja toteutus on täsmälleen sama, pelitaulut ovat vain erilaisia. Outoa on se, että tämä vaikuttaa viimeistelymmältä ja bugisuuskin loistaa poissaolollaan.



Vapaasti jaeltavassa versiossa on vain yksi flipperi, futuristinen Android. Taulu on kuin valtava ramppien liikennesolmu, jossa ideana on osa kerrallaan aktivoida ja herättää henkiin robotti. Juoneltaan sekä toteutukseltaan androidi itse asiassa päihittää minkä tahansa Silverballin flippereistä. Jos rekisteröidyssä versiossa olevat loput kolme flipperiä ovat samaa tasoa, on tämä hyvinkin suositeltava hankinta. Kuten muissakin sharewareissa, parasta on se, että peliä voi rauhassa kokeilla ennen ostamista. Epic Pinball löytyy muun muassa Pelit-BBS:stä.

Kaj Laaksonen

88

Toteutus

Lievästi tuhruista grafiikkaa ja kiitettävän sulava ruudunvieritys. Bugisuus aiheuttaa liikaa pattitilanteita sekä menetettyjä hermoja.

Kynnys

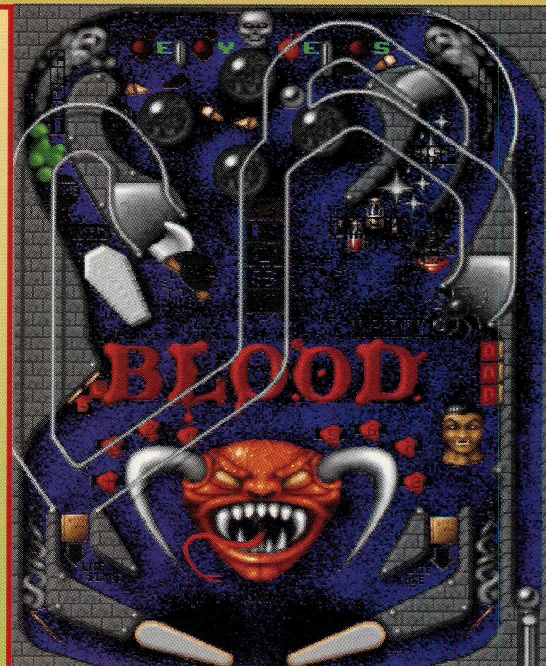
Kyllä kai jokainen flipperiä osaa pelata?

Yhteenveto

Hieman epätasainen kokoelma flippereitä, joista paria pelaa hyvinkin mielellään.

Flipperi

79



RALLY

se on minun rattoni

Kerrankin voin rehellisesti sanoa nauttineeni autopelistä, sillä Europressin Rallyssa on sitä jotain, mikä saa paikalle olemisen tunteen todella vahvaksi. Rallille ominainen vauhti on vangittu peliin todella loistavasti, minkä vaikutuksesta muutaman pikataipaleen jälkeen kumartelin tuolillani aina tienreunan syöksyessä kohti.

Aikaisemmin epäonnistuneista rallikehitelmistä poiketen Rally ei pyri olemaan yleismaailmallinen rapasimu, vaan sen tapahtumat on keskitetty pelkästään suomalaisillekin niin tuttuun RAC-ralliin.

Kamppailussaan rallin maailmanmestaruudesta joutuvat kuskit kohtaamaan vaikeita olosuhteita, joista vaativimmat tarjoaa juuri kilpakauden päättävä RAC-ralli. Neljä päivää kestävän kisan aikana ehtii kilpareitti kiertää lähes koko Englannin, ja matkaa kertyykin mittariin useita satoja kilometrejä.

Päivän menu

Tylsän intron kestettyään pelaaja saapuu valikkoon, mistä voi säädellä simun eri ominaisuuksia. Normaalien tuhoutumattomuusoptioiden lisäksi on mahdollista muunnella kuskien nimiä ja kansallisuuksia sekä heidän kaasuttelemansa auton merkkiä. Yhteensä kuusi kaaharia voi katsoa kisassa, kuka todella on joukon kovin vatanen. Toimintojen kirjossa on myös luonnollisesti harjoitteluoptio, jossa pelaaja voi treenailla kolmea eri vaikeustasoa edustavaa tienpätkää.

Rallin lähtöasetelmissa kuskille esitellään tulevan pikataipaleen kartta ja säätila, minkä lisäksi mukana on lyhyt tiedote tietyypistä ja matkan kokonaispituudesta. Infon jälkeen on edessä auton rengastyypin tarkistus, ja tarvittaessa vaihto sopivampaan. Sitten voidaankin suunnistaa kisapaikalle, missä ennen kuraleikkien alkua jää vielä aikaa auton mahdollisille huoltotoimille. Kisan edetessä auton kunnossapitäminen nousee tärkeäksi osaksi menestymistä, sillä auton hajotessa radalle loppuu siihen myös kisa.

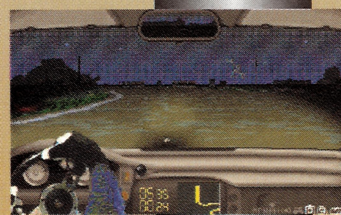




Ei sade...



ei lumi...



ei pimeys...



estä rallikuskia, joskin katolleen ajaminen sen jo tekee.

Tukka putkella taipaleelle

Nyt olemme kisarassin ratin takana valmiina valloittamaan tie ja roiskuttelemaan voittajan shamppanjat. Siis neulansilmä vasempaan ja sataa oikeaan, loiva vasen, antaa mennä vaan!

Ohi vilistävä maasto vaihtelee kiitettävän usein pitäen yllä mielenkiintoa. Yleensä rallipeleissä on juuri metsätaipaleet onnistuttu tuhoamaan heikolla toteutuksella, mutta tässäkin suhteessa on Rally toista maata. Puita on tarpeeksi, ja mikä parasta, ne myös liikkuvat todella vauhdikkaasti. Muissakin maastotyypeissä esiintyvä kasvillisuus on luotu hienosti, mutta ehdottomia kohokohtia ovat ajot sateessa tai lumipyryssä.

Ensimmäinen vaikutelma näppikseltä ohjaavalle on auton hankala ohjattavuus, sillä merkistä riippumatta kaikki kaarat tuntuvat yliohjautuvilta. Muutaman katollakäynnin jälkeen on vaihto joystick-ohjaukseen kokeellisesti paikallaan, eikä ihmetyksellä ole rajoja, sillä mokoma todella toimii. Pienellä harjoittelulla ohjaus pian iskostuukin aivolisäkkeeseen.

Äänipuoli iskee aluksi pelaajan korville kuin märkä villasukka, sillä taulukkojen ja muiden valikkojen aikana raikuva musiikki on todella surkeasti digitoitua. Kappale rätisee ja paukkuu kuin mummovainaan keinustuoli, mutta on silti musiikillisesti kohtuullisen kuunneltava. Ajossa kaikki kartanlukijan ohjeet on hienosti digitoitu, ja ilman niitä auto olisikin pian ojanpohjalla. Myös auton moottoriääni on sopivan rallimainen, ja sateella vesi ropisee tyylikkäästi tuulilasiin.

Bugibensaa

Vaikka peli muuten onkin huippukamaa, on bugipuolen testiporukalla varmaan ollut lopputyypit lauantaiaamuna, sillä ainakin omaan versiooni on eksynyt yksi ärsyttävä kömmähdys. Ollessani juuri parhaassa pelivireessä peli otti ja hyytyi, kun 22. erikoiskokeen olisi pitänyt startata. Useista yrityksistä huolimatta vika säilyi itsepintaisesti. Myöhemmin tulevia reittejä pääsee kyllä ajamaan mukana tulleesta tallennuksesta aloittamalla, mutta toiveet rallin voitosta valuivat maan rakoon. Toivottavasti bugi on vain konekohtainen. Tästä kieltämättä pahasta viasta huolimatta on Rally kuitenkin todella hieno peli.

Tapio Salminen

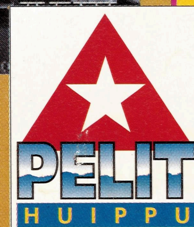
Europress Software
PC (Amiga tulossa)
Näyttö: VGA
Ohjaus: J, N, H
Ääni: Sound Blaster, Adlib, Disney Sound Source
Kiintolevy: 5 Mt
Testattu: 486/66 8 Mt SB



Toteutus
Erinomainen, vain yksi paha bugi on eksynyt joukkoon.

Kynnys
Ohjaus juurtuu selkäytimeen hetkessä.

Yhteenveto
Paras koskaan tehty rallisimu.
Simulaattori



90

Hei, mä syntynyt oon vauhti kallossain. Hei ja bensaa suonissain...

Fiilaten ja höyläten

Surullisenkuuluisa Larry sekoilee jo viidennessä pelissä, joka sekaannusten välttämiseksi on numeroitu Larry 6:ksi. Kunniakkaan ja kuuluisan sarjan uusin osa on järjestyksessä toinen hiiriajoinen liituraitaseikkailu, ja toiveet ovat luonnollisesti korkealla epäonnistuneen viitososan jälkeen.

Saagan viime osassa Larrylta oli niin pallo kuin identiteettikin hukassa. Muistinmenetyksen kärsineenä hän etsi käsiinsä elämänsä naisen, Pattin. Lopun onnen jatkumiseen ei uusi osa tuo lisävälaistustа, mutta Pattia ei onneksi pelissä näy.

Paluu juurille

Kutosen alussa Larry laahustelee paikallisella rannalla. Paikalle ilmestyy neitonen kalastelemaan osanottajaa illan Stallions-ohjelmaan, arvattavin seurauksin. Palkintona toisesta tilastaan Larry saa kahden viikon loman läheisessä rantakylpylässä, jossa tietysti liikkuu toinen toistaan parempia kinkkuja, miehekästä ilmausta käyttääkseni.

Larry-sarjaa seuranneille kuutosen juoni kuulostanee melko tutulta, sillä myös kakkosen alkupuolella Larry voittaa loman napakymppityylisessä kisassa, joten uutta juonenaloitusta ei voi haukkua erityisemmin originaaliksi ideaksi. Al kaakohan Al Lowelta ja muulta suunnittelutiimiltä pohjaideat loppua, kun turvaudutaan jo kerran keksittyyn?

Larryn missio on tuotu esille harvinaisen lyhyesti ja selkeästi ilman turhia hienosteluja. Pelin simppelinä päämääränä on yksinkertaisesti iskeä jokainen lomaparatiisista löytyvä hiemankin naapurin emakkoa paremman näköinen nainen, joita tällä kertaa on tarjolla yhdeksän kappaletta. Neitoset ovat melkoisia stereotyyppejä, eikä Larry ole turvassa hetkeäkään. Täydellisin halujen kohde, kuten jo saattaa arvata, on jälleen kerran Larrylle se Ainoa Oikea Unelmien Nainen. Pattin reaktio suosituimmuusasemansa menetykseen selviää ehkä sarjan seuraavassa osassa.



Shokkihoitoa

Kuinka ironiset ovatkaan pelimaailman liikkeet... Juuri kun LucasArts uusi systeeminsä sierrahtavaksi, uusii Sierra systeeminsä vastaavasti lähemmäs Lucasin vanhaa SCUMMia. Olin pudota tuoliltani, kun kuvaruutuun iskeytyi Larryn ensiruutu, missä kokoruutugrafiikasta on uhrattu kolmasosa muille toiminnoille. Alaosan kuvaan on pysyvästi uudelleensijoitettu inventaario, jota saa tarpeen mukaan plarattua oikealle tai vasemmalle. Tilaa ovat viemässä myös esille tyrkytetyt ikonit, jotka ovat kuitenkin yhä valittavissa myös hiiren oikella namiskalla. Jäljelle jäänyttä koloa koristamaan on ympätty pistelaskuri, josta ei näin näyttävällä paikalla ole mitään hyötyä. Lopullinen isku vyön alle on koko ajan ruudun yläreunassa killuva nimiteksti, josta luulin jo aikoja sitten päässeeni eroon.

Uuden käyttiksen huonoin puoli on ehdottomasti sen viemä tila, ja ilmeisesti siksi pelin grafiikat ovat piirun verran huonontuneet. Tuntuu, kuin kuvat olisi ensin tehty kokoruutuesitystä ajatellen ja sitten puristettukin täyttämään nykyisen grafiikkaruudun vaatima tila.

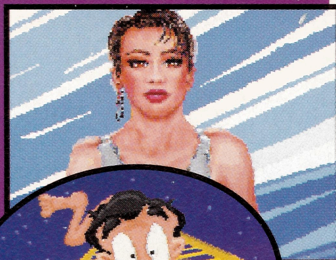
Toinen takapakki on inventaarion käytön kankeus, varsinkin esineitä käytettäessä. Tavaroita ei voi poimia taskuistaan kuin yhdellä ikonilla ja sen etsimiseen menee aina oma aikansa. Muuten homma toimii kiitettävästi ja ikonien valinta valmiista luettelosta on jopa suhteellisen nopeaa. Totuttelua systeemi kuitenkin vaatii, etenkin jos Sierran vanha käyttis on valmiiksi selkärankaan iskostuneena.

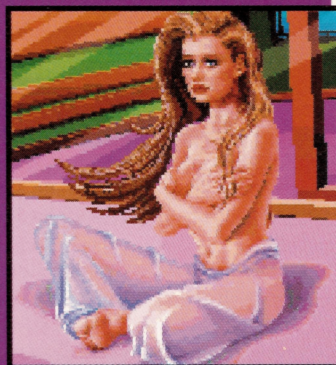
Äänipuolella ei tyypillisen sierramaiseen tapaan ole paljon valittamista, jotkin kappaleet voisivat tosin olla parempiakin. Sound Blasterilla kuunneltuna kitarakappaleet kärsivät ymmärrettävästi, mutta vastapainona muutamat piisit ovatkin sitten muita parempia. Rolandilla höystetyssä Larry 6:ssa Ravelin Bolero kuulostaa erityisen mahtipontiselta, mutta vanhasta teemakappaleesta on myös tehty tähän mennessä paras sovitus. Kortista riippumatta kunniamainninnan ansaitseen tunnelmarikas rakkausteema bassoäänisine neekerikuoroineen. Digitoituja ääniä on mukaan kaadettu Sierralle ňormaali määrä, eli melko paljon. Useimmat efektit sopivat paikoilleen paremmin kuin hyvin samalla tunnelmaa luoden. Larry 6 on myös ensimmäinen Sierra, jossa on tuki Gravis Ultrasoundille.

Vanhassa vara parempi

Larryilta on aina niiden seksiaspektista huolimatta odotettu hyvää huumoria. Kuutonen ei häviä edeltäjilleen, vaan jatkaa samaa rataa osin omilla tempuil-







laan. Naurunmetsästäjistä onnistuneimmat ovat kasaantuneet eri typyköiden käsityksiin hauskasta illasta, jossa Larry-parka yleensä saa kärsiä pahimmat kolhut. Jotkin kohtaukset ovat liian helposti ennalta arvattavissa ja näin menettävät osan hauskuuttaan, osa on taas vain omalla tavallaan outoja, eikä niiden kanssa tiedä, pitäisikö itkeä vain nauraa. Toki joukkoon mahtuu muutama aivan omaa luokkaansa oleva kohellus tai juonenkäänneknin.

Muuten Larry 6 jää kuitenkin melko vakavanaamaiseksi rypistelyksi, jossa lähinnä lauotaan vanhoja vitsejä uusien puutteessa. Etenkin pelin alkupuoli tuntuu pelkästään vanhan kierrätykseltä, mistä hyvänä esimerkkinä toimii klassinen tuuletinfanivitsi, joka on seurannut sarjassa lähes alusta asti. Loppupuolelle kääntyessään peli sentään piristyy hieman, mutta rimanalittajina toimivat silti muutamat väkisinväännetyt kaksimielisyydet. Kertaus ei tuskin haittaa uusia sarjaan tutustujia, mutta veteraanit tuntevat olevansa liikaakin kotonaan.

Kaikesta toistostaan huolimatta on Larry 6 kohtuullisen huvittava kokemus, jonka huumori nojaa vahvasti erilaisten seksuaalisten vähemmistöjen mollaamiseen. Tällaisessa muodossa eivät vitsit välttämättä iske nuorimpiin pelaajiin, ja pelin kanteen onkin jenkeissä isketty MP-17-tarra, joka mielestäni on kuitenkin vain kaksimielinen rajoitus.

Vikoineenkin viihdyttävä

Larry kutonen sijoittuu hyvin ainakin omalla Larry-asteikollani, jonka ehdottomana ykkösenä keikkuu sarjan kakkososa seuranaan aito ja orginaali ykkösosa. Kuutonen ottaa oman paikkansa ykkösen jäljessä, missä sille tekee tilaa siirtymään joutunut kolmososa. Kutonen on ehdottomasti kaikin tavoin valovuosia viitosta parempi. Sitä ei pelaa läpi yhtenä iltana ja sen vaikeustaso on mukavaksi säädetty, sillä sopivalla aivotyöllä ja kestävyydellä peli soljuu eteenpäin ilman turhia ongelmia. Kinkkisimmiksi ongelmiksi paljastuvat Sierralta ennen poissa olleet uudelleenyrityspulmat, joissa samaa asiaa pitää tehdä monta kertaa peräkkäin.



Ehdoton parannus on kuuluisien äkkikuolemien muuttaminen pelaajaystävällisemmiksi. Jos Larry esimerkiksi hukkuu mereen, ei pelinlataus ole enää pakollista uuden "yritä uudelleen" -vaihtoehdon ansiosta, jolla pelaaja löytää itsensä jälleen hengissä ennen kuoloon johtanutta tohelointia. Todella kätevä idea, joka vähentää tuttua kuolo-manaus-lataus-ruljanssia huomattavasti.



Kokonaisuutena Larry 6 toimii yllättävän tehokkaasti uudesta käyttiksestä ja vanhoista vitseistä huolimatta. Yhtenä osatekijänä on varmasti Pattin poissaolo, mikä tavallaan palauttaa sarjaa takaisin oikeille juurilleen eli naisten iskemiseen. Toisaalta peli on hiiriajostaan huolimatta sopivan vaativa, jotta siihen jaksaa kunnolla kiinnittyä. Lopun täydellisen naisen metsästys alkaa tosin jo maistua puulle, mutta aiemmista Larryista pitäneelle on kuutososa suhteellisen turvallinen sijoitus.

Tapio Salminen

Sierra
PC
Näyttö: VGA
Ohjaus: H
Ääni: GUS, General Midi, PAS(16), MS Sound System, Sound Blaster (Pro), IBM PS1, Thunderboard, Disney Sound Source, Adlib, Roland
Kiintolevy: 10 Mt
Muuta: Windows-versio vähintään 386SX, 2 Mt RAM
Testattu: 486/66 8 Mt SB Roland

Toteutus
Kaunista grafiikka ja ääniä, mutta uusi käyttöjärjestelmä pienentää kuvaa liiaksi.

Kynnys
Vanhalta Sierra-veteraanilta saattaa totuttelu uuteen systeemiin viedä hetken. Muuten helposti omaksuttava.

Yhteenveto
Viihdyttävä seikkailu, joka pesee sarjan viitososan mennen tullen.

Seikkailupeli

87

Sakut ampuu tykimmin







CD-ROMille lapioitujen softatekeleiden sarjassa on tällä kertaa vuorossa Software Sorcery meritaistelusimulaattorillaan. Ensimmäisen maailmansodan aikoihin sijoittuva Jutland sisältää aitoja filminpätkiä, CD-musiikkia, loistavaa grafiikkaa ja jytiseviä soundeja.

Perusideana pelin taisteluissa on tietystikin muuntaa vihollisen laivat sukellusveneiksi. Suoraviivaiset taistelut käydään täysin tyynellä ja äärettömällä ulapalla, maata ei näy eikä löydy. Ennen taistelua pelaaja voi valita oman arvonsa kapteenin ja amiraalin välillä, amiraali saa tietysti komentaa koko lössiä, kun kapteeni joutuu tyytymään oman laivansa lättäjalkojen äkseeraukseen.

Jutlandin grafiikkaa pyörittävä perusmoottori on yksinkertainen, laivat on toteutettu bittikarttoina SWOTL:in ja Wing Commanderien tapaan. Bittikarttagrafiikka toimii jokseenkin hyvin, vaikka onkin joskus hieman oudon näköistä, kun kaksi risteilijää lipuu toistensa läpi tai taistelualus vilkkuu kahden asennon välillä.

Meren syliin

Juutinrauman äänet ovat rautaisia: tykinlaukaukset kuulostavat tykinlaukauksilta, vastapelaajan ampumat murkulat kuulee inhottavan repivinä vihellyksinä ja räjähdysäänet ovat harvinaisen aitoja. Puhutut kommentit ovat myös hyviä ja helpottavat ohjaamista ja ammunnan kohdistusta. Teufel sentään, kommentit ovat englanniksi myös saksalaisille, kaiuttimista saksankielisinä kaikuvat komennot olisivat olleet hieno lisä peliin.

Laivojen ulkopuolelle siirrettävä kamerakulma on näppärä lisä, esimerkiksi vihollisalusta on kiva tiirailla ja katsoa kuinka lähelle molskahtaa. Tarkka sihtaus palkitaan, sillä laivojen kuolinanimaatiot ovat todella messeviä, etenkin kun joku lopputaistelun mammuteista posahtaa tai saa torpedosta.

Animaatioihin on selvästi satsattu, sillä erilaisia laivanräjähdysanimaatioita löytyy runsaasti, yksi kullekin laivatyypille ja uppoamistavalle. Ja jos niin köpelösti käy, että omalle komentosillalle osuu vihollisen kranu, lohduttaa räjähtävää amiraalia komea animaatio hauskoilla jälkikuvilla.

Sähkömanuaali ei kelpaa edes saunan uuniin

Varsinaista manuskaa ei ole, vaan ohjelmasta päästään miltä tahansa ruudulta F5-näppäimen painalluksella elektroniseen manuaaliin. Elektronisessa muodossa olevasta manuaalista ei ole mitään hyötyä, etenkin kuin mitään erikoisominaisuuksia, kuten hypertekstiä tai muuta multimediointia, ei ole hyödynnetty. Manuaali-idea haiskahtaakin painokustannusten säästämiseltä – painettu manuaali olisi sekä hauskempi että kätevämpi lukea.

Käyttöliittymä saa korkeintaan arvosanan tyydyttävä, sillä pieniä ja suurempiakin virheitä löytyy. Pahimpina mokina vahingossa painettu Ctrl-C tappaa koko ohjelman ja äärimmäisen hitaasti latautuvia alkufilmejä ei voi keskeyttää.

Aavan meren tuolla puolen jossakin on laiva

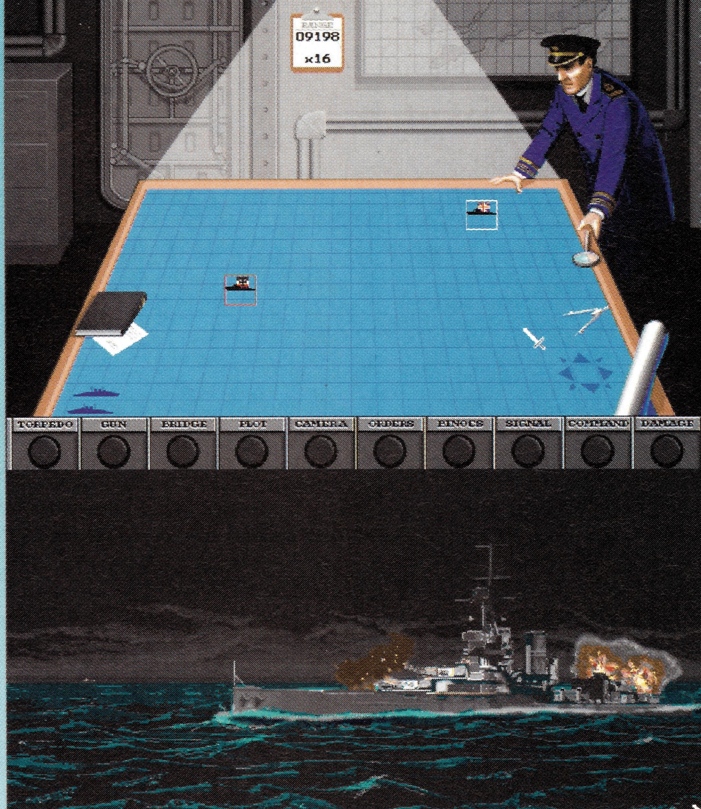
Amiraali komentaa laivojansa antamalla suunnan ja vauhdin, paitsi viimeisessä eli itse Juutinrauman meritaistelussa, jossa



komennetaankin sitten jo laivaryhmiä. Käskettävä laiva valitaan skaalattavalta karttaruudulta, jossa näkyvät laivat symboleina. Jos tasogeometria on hanskassa, sujuu yksittäisten laivojen ohjailu yllättävän helposti. Sen sijaan laivojen tunnistaminen karttaruudulta on hidasta ja hankalaa, nimeä ja kuvaa saa erikseen pyytää ja ne ilmestyvät ruudulle kovin hitaasti. Laivat myös häviävät kartalta, minimipienennykselläkin saa eksyneitä ankanpoikasia haeskella pitkään.

Laivaryhmien käsittelyssä Jutlandista puuttuvat kaikki kätevät apuvälineet, joita esimerkiksi Task Force 1942:ssa oli. Laivaryhmään kuuluvat alukset ovat aina samoilla etäisyyksillä toisistaan eikä ryhmiä voi edes määritellä uudelleen. Näin vahingoittunut laiva hidastaa pakosti muun ryhmän etenemistä eikä sitä voi edes siirtää taaemmaksi siirtämättä kaikkia muita saman laivaryhmän laivoja. Eikä muiden omien laivojen kärsimiä vaurioita edes tiedä, sillä ainoa tapa saada se selville on tarkastella niitä visuaalisesti ulkokuvasta, "savuttaako vaiko eikö savuta" -menetelmällä.

Lisää natinaa: kartalla voisi laivojen suunnan näyttää portaattomasti, nyt suunnat näkyvät vain 45 asteen pykälissä. Kartalta aktiivista laivaa valittaessa olisi mukava päästä rullaamaan myös päinvastaiseen suuntaan. Oman laivan ohjaus on hankalaa puuhaa, menusta puuttuu esimerkiksi 90 asteen käännös. Parhaiten laivaa ohjaakin unohtamalla menun ja käyttämällä nuolinäppäimillä tykkitornin tulenjohtajan ruutua.



Salamakampanja

Jos ensimmäinen maailmansota itse venyi pitkäksi, sitä ei suinkaan tee kampanjamoodi. Koko merisota käydään läpi noin kymmenessä tehtävässä, joista puolet on samoja kuin varsinaiset taistelut, puolet taas täytteitä, joissa ammutaan enimmäkseen puolustuskyvyttömiä rahtilaivoja. Vaikka keskivertokampanja on pelattu läpi muutamassa tunnissa, olivat taistelut sinänsä ensimmäistä ja viimeistä lukuunottamatta kiinnostavia ja pelattavia.

Hyvänä ideana taistelumenestyksellä kerätään kansalta sotaobligaatioiden muodossa rahaa, joita voi käyttää laivojen rakentamiseen. Idean tappaa totaalisesti se, että itse ehtii rakentaa korkeintaan muutaman laivan ennen kampanjan päättymistä, joten niiden merkitys on käytännössä olematon.

Pelistä puuttuvat hävittäjät ja torpedoveneet, samoin sukellusveneet. Sukellusveneiden merkitys ensimmäisen maailmansodan meritaisteluissa oli varsin pieni, mutta muut pienemmät veneet olisi ilman muuta ollut pitänyt ottaa mukaan.

Promises, promises...

Jutland sekä ihastuttaa että lopuksi vihastuttaa. Kesken loppuva kampanja tyrmistyttää, samoin kuin puuttuvat laivaryhmäkomennot. Järkeväksi strategiapeliksi Jutland on liian kevyt ja hätäisesti tehty, toisaalta toimintapeliksi Jutland on liian pitkäpiimäinen ja kärsii käyttöliittymän puutteista. Miksi sitten näin paljon pisteitä? No, Jutlandin ammuskelu oli yllättävän hauskaa puuhaa ja pelin parissa viihtyi aikansa.

Silti, jos CD-peleistä rahastetaan enemmän, on pelaajilla oikeus vaatia myös vastinetta rahoilleen. Huippukalliita CD-pelejä selaillessa alkaa tulla mieleen ajatus, että koko idea onkin vain suurta fuulaa: paikkoversioiden asennus hankaloituu, CD-ROMin mahdollisuuksia jätetään hyödyntämättä ja mikä pahinta, pelit eivät parane.

TJ Talasmaa

Software Sorcery
PC CD-ROM
Näyttö: SVGA, VGA
Ääni: Sound Blaster
Laitevaatimukset: 386DX 25 Mhz, CD-ROM, DOS 5.0 tai uudempi, 4 Mt muistia
Ohjaus: H, N
Levytila: 18 Mt (CD-ROM-peli!)
Testattu: PC 486, SB

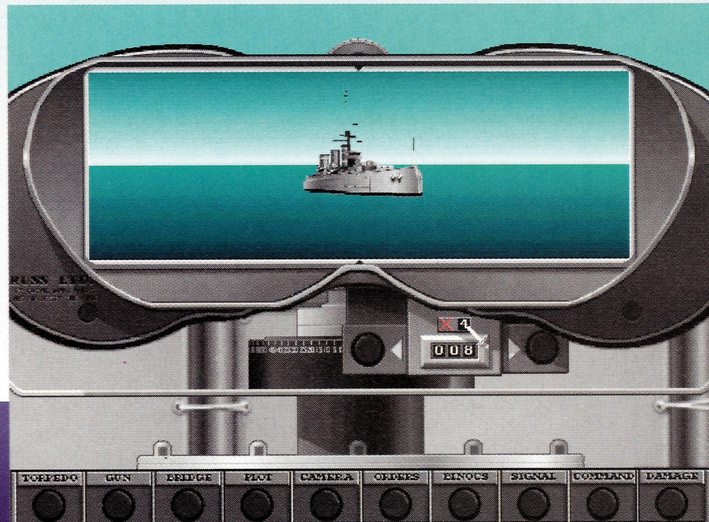
Toteutus
Lisää multimediaa ja enemmän missioita, parempi laivojen kontrollointi ja pelissä olisi ainesta vaikka mihin.

Kynnys
Helposti ruoriin.

Yhteenveto
Katsomisen arvoinen jos rahaa piisaa ja ammuskelupelin ja kevyen strategiapelin yhdistelmä kiinnostaa.

Strategiapeli

80





In the year 2373 the Psilons form a new colony

Master of Orion

Galaksi, kumarra herraasi!

Epäinhimillisten elämänmuotojen valtakamppailu on hirveää katseltavaa. Onneksi Suomen presidentinvaalit voi hetkeksi unohtaa pelaamalla Master of Orionia, jossa pääsee itse avaruusolioksi galaksin herruudesta taistelemaan.

Master of Orion on Microprosen vähän Civilizationia muistuttava avaruusstrategiapeli, josta tietoverkot ovat kohisseet jo kuukausikaupalla. Eikä ihme: Master of Orion nielee tunteja kuin pankit miljardeja eikä vuorokausi tunnu riittävän mihinkään.

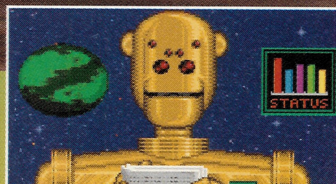
Tarkoitus on päästä kahden voimakkaimman imperiumin joukkoon, kerätä galaksin Korkeimmalta neuvostolta 2/3 osan äänteenemmistö ja tulla kruunattua Linnunradan johtajaksi. Menestys Orionissa perustuu neljän D:hen: diplomatiaan, daisteluun, duotantoon ja deknologiseen kehitykseen. Diplomatiasta viis piittaava on pian yksin koko galaksia vastassa, ilman tuotantoa ei kehity teknologia, eivät rakennu avaruuslaivastot ja sitten olo onkin kuin Puolan ratsuväellä Saksan panssareiden edessä tuona syyskuisena päivänä 1939.

Temmellyskenttiä on neljä, aina 24 tähtijärjestelmästä 48:n ja 70:n kautta isoon 102 tähden galaksiin, jonka pelaaminen kestää jo tähtitieteellisen kauan. Rodunvalinnalle kannattaa uhrata tovi, sillä jokaisella kymmenellä on omat bonuksensa. Esimerkiksi psilonit saavat 50 prosentin bonuksen tutkimustyöhön, kun taas sakkrat sikiävät kuin kanit ja klackonien työläiset tuottavat tuplasti enemmän. Oman rodun lisäksi muita rotuja mahtuu mukaan yhdestä viiteen.

Täällä Pohjantähden ympärillä

Alussa oli planeetta, avaruus-Jussi ja pieni tähtilaivasto. Siihen se ei jää, sillä tiedustelualukset varppaavat välittömästi etsimään lähijärjestelmistä sopivia uuden siirtokunnan paikkoja, ja kun sellainen löytyy, lähtee liikkeelle siirtokunta-alus. Alussa käyttökelvottomat elämälle vihamieliset järjestelmät voi hyödyntää, kun uutterat tiedemiehet saavat aikaiseksi siihen tarvittavan teknologian.

Samaan aikaan kotiplaneetalla rakennetaan teollisuutta (mutta annetaan rahaa myös ympäristötoimintaan tai väki vähenee saasteiden kasvaessa). Teknologian kehitys kannattaa myös aloittaa välittömästi. Paraneva suojakenttä-, rakennus-, voimakenttä-, planetologia-, tietokone- ja aseteknologia synnyttää parempia aseita, suurempaa tuotantoa, planeetanmuokkausta, uusia moottoreita ja ennen kaikkea näppäriä härveleitä, joiden avustuksella voi valtakakkua alkaa jakaa uudelleen.



Heti kun teknologia sallii aloitetaan planeettaa suojelevien ohjustukikohtien ja suojakenttien kehitys- ja rakennustyö. Tehokkaampien polttoaineiden ja moottorien myötä valtapiiri laajenee. Kuvioita sotkevat Orionin satunnaistapahtumat: piraatteja, planeettoja syövä avaruushirviö, tähden muuttuminen supernovaksi ja tukku muitakin yllätyksiä, joista osa on jopa positiivisia.

Saanko luvan?

Ennemmin tai myöhemmin törmätään toisiin imperiumin rakentajiin, ja kun kontakti on saatu, saapuu paikalle heidän suurlähettiläänsä ja alkaa diplomaattinen tanssi. Kauppaa käymällä paitsi oma kassa lihoo myös välit lämpenevät, ja jollei muuten niin voihan niitä aina lahjoa, rahalla tai tekniikalla. Kun rauhanomainen rinnakkaisolo alkaa luonnistua, voikin alkaa kuiskia hyökkämättömyyssopimuksista, liitosta tai vaikkapa pyytää julistamaan sota toiselle rodulle. Tarvitsemaansa tekniikkaa voi myös yrittää vaihtaa. Hyvistä väleistä on kaupan lisäksi muutakin hyötyä: liittolaisrodut voivat antaa äänensä johtajavaaleissa ja alusten kantomatka pitenee, kun voi käyttää liittolaisenkin tukikohtia.

Tieto on valtaa, joten vakoojaverkosto pystyyn vain. Parempi pitää heidät (ainakin toistaiseksi) maan alla piilossa raporttejä kyhäämässä, sillä sabotointi ja teknologianvarastus aiheuttaa huomattavaa kylmyyttä suhteissa. Mikäli sattuu johtamaan teknologiakisassa, kannattaa rahaa jakaa myös sisäiseen turvallisuuteen: muutkin osaavat vakoilla.

Kaikilla roduilla on toisiinsa tietyt perusvaraukset, eli siinä missä ihmiset ja psilonit suhtautuvat heti suopeasti toisiinsa, darlokien kanssa jokainen on oitis varpaillaan. Johtuu varmaan siitä, että darlokit ovat galaksin supervakoojia. Lisäksi roduilla on kahdesta onimaisuudesta muodostuva perusluonne. Esimerkiksi mrrshanit ovat armottomia militaristeja, eli he panostava aseisiin ja isoihin avaruuslaivastoihin, ja hyökkäävät pienimmästäkin (teko)syystä. Psilonit taas ovat pasifistia tiedemiehiä, jotka nyhertävät uuden teknologian parissa ja antavat anteeksi muutamankin "tahattoman" välikohtauksen. Tosin nämä ovat ohjearvoja, varsinaisesta keisarista riippuu millaisia he tarkalleen ovat.

Master of Orionin diplomatia muuten toimii, ja on parhaimmillaan jopa hämäävän realistista. Voi sitä kiukkua, kun darlokit sabotoivat parasta ja ainoaa liittolaistani, ja lavastivat minut syylliseksi! Rotat!





Pieni, mutta sitäkin iskukykyisempi laivastoni kurmottaa sakkroja. Orionilta löydetty kuolonsäde tekee selvää mistä vaan.



Alusten suunnittelun tärkeyttä ei voi kyllin korostaa. Yleiskoneiden asemesta kannattaa miettiä, mihin rooliin ne on tarkoitettu ja suunnitella sen mukaan.



Hah! Orion on minun! Käynnissä teollistaminen ja planeetan muokkaus. Siniset viivat ovat reittejä, joita pitkin olen käskenyt toimittamaan uudet alukset.

Kaikki phasertornit, tulta!

Viimeistään asutettavien planeettojen loppuessa puhkeavat avaruuslaivastojen käymät sodat. Orion sallii pelaajalle kerrallaan vain kuusi erilaista alusluokkaa, jotka saa itse rakentaa haluamistaan komponenteista. Kun raja on ylitetty, uuden luokan suunnittelu vaatii yhden vanhan dumppaamista.

Neljä erikokoista runkoa voi täyttää pahimmillaan kahden käsivarren mittaisesta listasta taistelutietokoneita, suojia, moottoreita, panssareita, erilaisia aseita ja erikoisvimpaimia. Tehdäkö valtava lauma pikku hyttysiä vaiko massiivinen taistelualus, kas siinä pulma johon ei ole yksiselitteistä ratkaisua. Varsinkin kun uusi keksintö voi kääntää koko tilanteen päälaelleen. Minulla oli iso taistelualus, joka perustui siihen, että sen työntösäde heitti viholliset sen verran kauemmaksi, etteivät suurimman osan aseet enää kantaneet alukseeni asti, mutta omani kantoivat kyllä. Vaan sitten sakkrat kehittivät energiankeskityslaitteen, joka tuplasi heidän aseidensa kantomatkan...

Taistelut käydään taktisella ruudulla. Nopeimman aluksen omistava saa siirtää ensin, sitten toinen. Kaikki saman luokan alukset on koottu nippuun, joka ampuu ja liikkuu yhtenä. Systeemi muistuttaa itse asiassa paljon SSI:n AD&D-Kultalaatikkojen taistelua. Onhan se parempi kuin Reach For The Starsin taistelevat numerot tai Spaceward Ho!:n graafinen esitys, sillä taktikointia pystyy sentään harrastamaan. Tietokoneohjaukseen ei aluksiaan kannata antaa, sillä sen taktiikantaju ontuu pahasti. Harmi kyllä, taistelut onnistuvat vain planeettojen ympärillä, ei syvällä avaruudessa. Planeettoja ja niiden ohjustukikohtia voi kurmottaa vaikka yleistä pahennusta herättävillä biologisilla aseilla.

Planeetat vallataan siirtämällä sinne joukkoja kuljetusaluksissa, ja ilman sen suurempia vaikutusmahdollisuuksia seurataan, kummalta ne joukot ensin loppuvat.

Orion ja sen kauhea vartija

Galaksista löytyy yksi järjestelmä, johon kannattaa kiinnittää erikoishuomiota, ja se on Orion. Orionin ensimmäiseksi asuttava löytää sieltä muinaista superteknIikkaa ja planeetta antaa nelinkertaisen tehostuksen siellä tehtävään tutkimustyöhön. Sitäpaitsi kaikki haluavat Orionin herran kanssa samaan leiriin.

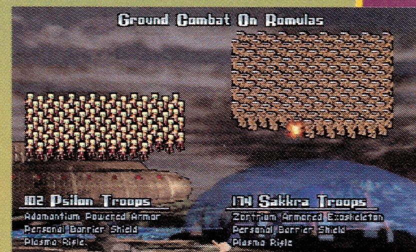
Tiellä on yksi mutta, ja se mutta on Guardian. Tämä on älyttömän vahva, nopea ja tuhovoimainen elämänmuoto, joka täytyy kukistaa ennen kuin Orion on kypsä poimittavaksi.

Orionin grafiikka on selkeää ja käyttöliittymä varsin looginen ja toimiva. MOO on muuten Yhdysvalloissa julkaistu jo aikaa sitten, ja ainakin kolme uutta versiota on jo ilmestynyt. Siksi olenkin ihmeissäni, sillä euroversio on edelleen se ensimmäinen versio. Uusin on v.1.2, ja mm. Pelit-BBS:sta se löytyy. Eroja on sen verran melkoisesti, että 1.2:sta suositellaan ehdottomasti.

Master of Orionissa on niin paljon muuttujia, ettei yksikään peli ole toisensa kaltainen ja usein vaatii täysin erilaisen strategian, joten pelattavaa löytyy pitkäksi aikaa. Taidammepa todistaa klassikon syntyä.

Nnirvi

Microprose
PC
Näyttö: VGA
Ääni: Adlib, Sound Blaster, Roland
Ohjaus: H, N
Kiintolevy: 14 Mt
Testattu: 486/50, SB



Toteutus
Toimiva grafiikka, kourallinen digitoituja efektejä, toimiva käyttöliittymä, mutta ennen kaikkea hyvin suunniteltu peli.

Kynnys
Pelaaminen sujuu manuaalin kertaluvulla.

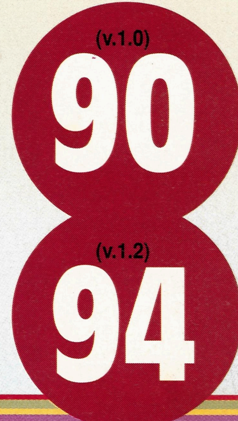
Yhteenveto
Avaruusstrategiapelien ykkönen.

Strategiapeli

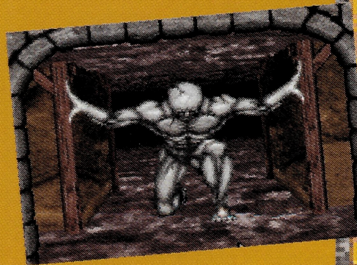








AD&D





Loputonta kuolinkorinaa

SSI on ilmiselvästi päättänyt lypsää Beholderien avaamat rahahanat kuiviksi, sillä perheen uusin tulokas jatkaa esi-isiensä jalanjäljissä. Dungeon Hackin kuningasajatus eroaa kuitenkin edeltäjistään, sillä tällä kertaa on tarjolla lähes loputon määrä (nelisen miljardia) erilaisia sokkelomahdollisuuksia hirviöineen, ansoineen ja ongelmineen.

Kaunista, mutta käheä-äänistä noitaa kalvaa pakkomielle kauan kadoksissa olleesta jalokivestä ja hän kutsuu luokseen sankarin arvokiveä etsimään. Lyhyen keskustelun jälkeen urhean uhrattava muskelimme löytää itsensä synkän luolaston portilta, eikä takaisinpaluuta enää ole. Klassisempaa fantasia-aihetta saa turhaan etsiä, mutta juoni ei näyttelekään Dungeon Hackissä erityisen tärkeää roolia. Juoni pysyy aina samana ja yhtäläisyydet Hackin kanssa tuskin ovat sattumaa.

Ensimmäinen tehtävä on puhaltaa henkeä pelattavaan sankariin, joka myöhemmin saa yksikseen koluta luolaston käytäviä. Vaihtoehtominänsä voi joko valita valmiiden hahmojen valikoimasta tai luoda itse AD&D-sääntöjen mukaisista hahmoluokista. Mikään ei vieläkään estä editoimasta kykyjään suurimpiin mahdollisiin aloitusarvoihin. Mielsetäni kyseinen optio nollaa koko hahmonluommin idean, sillä haluaisin nähdä sen pelaajan, joka ei maksimoi hahmoaan. Lopuksi sankarille valitaan naamataulu valmiista kuvavalikoimasta, johon ei vieläkään pysty itse luomaan ainuttakaan töherrystä.



Namiskuukkeleilla Dungeon Hackista irtoaa yli neljä miljardia erilaista luolastoa. Täydelliset läpipeluuohjeet kaikkine karttoineen julkaistaan varmaan jo ensi numerossa...



Vasta Beholder-sarjan kuolinvuoteella siihen saatiin kunnon automaattikartoitus.



Seuraava askel on itse seikkailuympäristön luominen, jonka voi jättää tietokoneellekin valitsemalla vain itselleen sopivan kolmesta tarjolla olevasta vaikeustasosta. Vaikutushalukkaammat yksilöt voivat siirtyä kustomoimaan omaa sokkeloaan säädellen tarjolla olevat muuttujat haluamalleen tasolle. Pelaaja voi vaikuttaa muun muassa sankarin ruuankulutukseen, hirviöiden määrään ja vaikeuteen, ansojen olemassaoloon ja taian voimakkuuteen. Kaikkiaan seitsemäntoista eri asiaa ovat pelaajan päätettävissä, ja jokainen valinta vaikuttaa syntyvään "siemeneen" eli koodinumeroon, josta peli luo uuden seikkailun. Kyseisen siemenen etu on siinä, että kaverikin (jolla on tietenkin alkuperäinen peli) voi sen avulla pelata juuri samaa seikkailua kuin sinä.

Kaiken vaivannäön jälkeen on tietokone viimein luonut uuden sokkelon koluttavaksi ja itse peli voi alkaa. Beholdereita kolunneelle ei aukeava näkymä tuota yllätyksiä, ainoastaan pientä uu-

delleenjärjestelyä on tapahtunut.

Varsinainen peli-ikkuna ja hahmon tietopaneeli ovat vaihtaneet paikkoja, mikä aiheuttaa aluksi lieviä orientoitumisvaikeuksia. Muuten systeemi toimii hyvin. Ainoa jo kaivattukin uudistus on autokartoitus, josta osa on koko ajan kätevästi esillä helpottaen näin liikkumista. Muuten kartta täyttää tehtävänsä ja sen saa jopa printattua, mutta omia tuherruksia ei siihen pysty sutimaan. Niin SSI saa toivotut uudistukset vasta testamenttiosiin.

Vaikka kamanhallintasysteemi toimiikin, ei samaa voi sanoa pelin muistinhallinnasta, joka kärsii edelleen Beholder III -ongelmista. Lähes aina loitsua heitettäessä peli pysähtyy odottelemaan efektin ilmestymistä, mikä ei muutaman seikkailutunnin jälkeen tee hyvää pelaajan stressikäyrälle. Sama tauti vaivaa myös lähitaistelua, jossa viive tulee pahiten esille Hit&run-taktiikkaa käytettäessä. Sankari kun liikkuu paussin jälkeen kaikki varastoon nuijitut liikekäskyt ja kärsii mahdollisen vaurionsa vasta liikkeen jälkeen. Tästä johtuen tuntuu kuin hirviöt löisivät seinien läpi tai sadan metrin päähän.

Hirviöpuolella ei peli tarjoa mitään uutta, sillä kaikki vastaanryömivät tai lentävät mönkiäiset ovat suoraan viimeisimmästä Beholderista revittyjä. Sinänsä ne ovat siis kauniisti piirrettyjä, mutta animaatio on heikkoa ja kuoleminen tapahtuu yhä pelkällä välähdyksellä. Ongelmista on oikeastaan turha puhua, sillä suurin osa niistä koostuu eri esineiden soveltamisesta oikeaan seinätelineeseen. Kaiken kukkuraksi tarvittavat tavarat löytyvät aina samalta tasolta kuin niiden käyttöpaikkakin, vaikka asiaan pitäisi mukamas pystyä vaikuttamaan alun suunnitteluruudussa. Sitäpaitsi vaivoin avatut ovet johtavat liian usein tyhjään käytävään, mistä ei takuulla löydy edes mitään tapettavaa. Uudentyyppisiä tavaroita uusine efekteineen on sentään lisätty.

Hahmonkehitys on Dungeon Hackissa lievästi ilmaistuna vauhdikasta, sillä kolmannelta tai neljänneltä tasolta alkavasta sankarista kehittyy muutaman luolatason aikana 20+ tason tappokone. Moinen stereoidipumppaus on tavallaan perusteltua, sillä pelit ovat melko nopeasti läpäistyjä, eikä sankarin uraa pysty jatkamaan toisessa seikkailuissa, mikä huomattavasti laskee pelin kiinnostavuutta pitemmälle ajatellen.



Vanhoja Beholder III:sta lainattuja taikoja löytyy yhdeksännelle tasolle saakka, eivätkä loitsuefektitkään ole erityisemmin originaaleja. Yleensä koneesta kaikuu surkea efekti vastaavan graafisen pilkeen lisukkeena. Muuten grafiikat ovat katseltavia, mutta Beholdereista nyysittyjä, ja äänipuoli koostuu lähinnä oudoista heikosti digitoiduista massutuksista ja kurkkuäänistä.

Pelisession alussa idea aina uudesta sokkelosta tuntui kiehtovalta ja onnistuneelta. Viikon pelailun jälkeen paljastuu kuitenkin karu totuus, sillä seikkailut alkavat pian toistaa itseään. Alussa ovat vastassa aina samat hirviöt, eikä erinäköinen ympäristö auta mielenkiinnon ylläpitämisessä. Kun ongelmat ovat lähinnä huonoja vitsejä ja tekniikkapuolellakin on korjaamisen varaa, jää Dungeon Hack hyllynkoristeeksi jo viikon pelailun jälkeen.

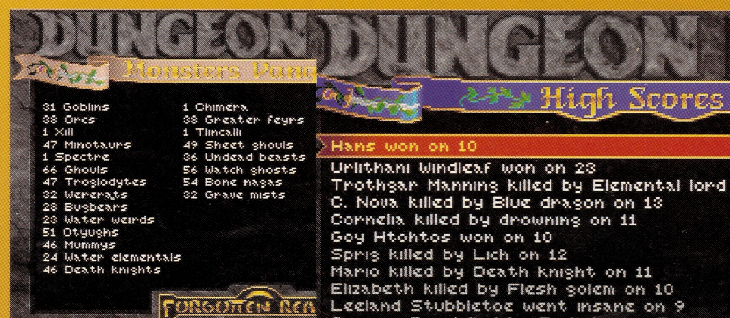
Tapio Salminen



Huomaa pikku kartta, josta näkyvät sivuista väijyvät hirviöt. Inventaariokin on koko ajan näkyvissä.



Sankari pinnan alla.



Hackia on pelattu: Dungeon Hackistakin löytyy high score -lista ja siisti tilasto manan majoille joutuneista hirviöistä.

Dreamforge/SSI
PC
Näyttö: VGA
Ohjaus: H, N
Ääni: Sound Blaster (Pro), Adlib, Roland
Kiintolevy: 9 Mt
Muuta: 2 Mt RAM
Testattu: 486/66 8 Mt SB Roland



Toteutus
Tuttua Beholdereista, mokia unohtamatta.

Kynnys
Systeemin oppii hetkessä.

Yhteenveto
Kunnianhimoinen idea kutistuu tylsäksi efektiviiveiden ja liian vähäisen vaihtelun takia.

Roolipeli

74







GABRIEL KNIGHT
SINS OF THE FATHERS

Hämärän rajamailla

●● Sierran uusi Gabriel Knight edustaa hyvin viime aikojen aikuisemmalle yleisölle suunnattua pelibuumia. Seikkailu muistuttaa enemmän hyvää jännityselokuvaa kuin tietokonepeliä, eikä nuorempi yleisö välttämättä kiinnostu pelin Hitchcock-tyylisestä vireestä.

300 vuotta sitten New Orleansin aluetta vavisuttivat oudot murhat, joita selvittämään paikalliset kutsuivat Euroopasta tunnetun noitametsästäjän, shadowhunterin. Mies kuitenkin epäonnistui ja menetti voimiensa lähteenä toimineen talismanin vastustajalleen, joka kirosi metsästäjän ja tämän jälkeläiset. Nyt alueella on jälleen tapahtunut outoja murhia, jotka kovasti muistuttavat menneisyyden synkkiä tapahtumia. Asia inspiroi muutaman nidoksen jo aiemminkin kirjoittanutta Gabrielia siinä määrin, että hän päättää tehdä aiheesta kirjan.

Totta vai tarua

Painajaiset, joista Gabriel on aina kärsinyt, alkavat jutun edetessä kuitenkin muuttua yhä oudommiksi. Päivien vieriessä romukoppaan alkaa murhien takaa hiljalleen valjeta yhä oudompia asioita, jotka hämärästi muistuttavat Gabrielia unien mielikuvista. Pikkuhiljaa alkavat myös seljetä sankarin menneisyys ja sukujuurten kiemurat, kun käy ilmi, että Gabrielin suku on alkujaan kotoisin Saksasta. Hiljalleen alkavat uni ja todellisuus sekoittua toisiinsa tappavaksi verkoksi, johon Gabriel on vaarassa pahasti sotkeutua. Pian voi kilpajuoksu talismanille alkaa.

Kynsien pureskelua

Tusinakamana ilmestyvien seikkailupelien joukossa Gabriel Knight on todella positiivinen yllätys, sillä se on loistavasti kirjoitettu. Moista herkkua ei turhan usein ole tarjolla, koska useimmat seikkailut koostuvat vain eri tavaroiden kanniskelusta paikasta toiseen. Jopa muiden Sierran tuotteiden keskellä Gabriel loistaa käsikirjoitukselaan ja juonenkuljetus onkin kuin parhaimmassa jännityselokuvassa. Paketin teksti Hitchcock-tyylisestä seikkailusta on täyttä totta, sillä tunnelmaa kohotetaan sopivin pienin lisäyksin ja outouksin, jotka saavat pelaajan miettimään asioita tosissaan.

Esikuvilleen uskollisesti pelin alkaessa sankarin elämä vaikuttaa normaalilta, mutta jännitysruuvia aletaan hiljalleen vääntää yhä tiukemmalle. Vaikkei tapahtumia voikaan missään vaiheessa sanoa pelottaviksi, kiristyy tunnelma pelin loppupuolelle päästäessä todella käsin kosketeltavaksi. Kun todellisuuden ja Gabrielin painajaisten välinen raja alkaa hiljalleen hämärtyä, imee seikkailu pelaajan syövereihinsä uskomattomalla otteella.

Sujuvaan ja nautittavaan fiilikseen tuo oman tärkeän osansa pelin todentuntuisuus, jota eivät asiaan kuulumattomat sivuhypyt tai huomautukset riko. Sankarin kohtaamat hahmot vaikuttavat aidoilta, ja he myös käyttäytyvät kuten vastaavat oikeat ihmisetkin tekisivät. Jopa kirosanat ovat päässeet pelin lopulliseen versioon. Jos jätetään yksi syrjähyppy laskematta, eivät tunnelmaa särje edes turhat sisäpiirivitsit Sierran muista peleistä.

Vaikka tunnelma onkin yleisilmeeltään synkkä ja painostava, onnistuu peli myös aika ajoin saamaan pelaajan suupielet virneeseen. Päävastuun tästä kantavat Gabrielin avustajansa Gracen kanssa käymät keskustelut, jotka tuovat mielenkiintoisuudessaan peliin sopivaa lisäväriä. Nämäkin jutustelut ovat aidon oloisia, eivätkä siksi riko-



Gabrielin tulevaisuus on ennustajaeukolle liikaa.



Suolla tapahtuva rituaali tuo sankarillemme paljon uusia kysymyksiä.





Uudelleen järjestellystä valikosta on helppo poimia tarvittava toiminto.



Yliopisto osoittautuu tehokkaaksi tiedonjakajaksi.



Rakkautta ensi silmäyksellä?

kaan pelin kihelmöivää tunnelmaa turhalla väkinäisyydellä.

Tutkivan työ ei lopu

Koska Gabriel joutuu pelin edetessä tutkimaan New Orleansissa tapahtuneita voodoo-murhia, täytyy hänen luonnollisesti haastatella eri ihmisiä johtolankojen toivossa. Niinpä seikkailuun on rakennettu kaksi erillistä keskustelusysteemiä. Normaali jutustelu sujuu ruudun alareunassa näkyviä tekstejä seuraillen, eikä pelaajalla ole siihen aloittamisen jälkeen suurempia vaikutusmahdollisuuksia. Satunnaisesti Gabrielin kommentin voi valita eri vaihtoehdoista, jolloin yleensä on kyseessä jonkin ongelman ratkaisu.

Tärkeämpi keskustelu eli kuulustelu ja muut utelut tapahtuvatkin sitten aivan tarkoitusta varten suunnitellulla ruudulla, jossa sankarilla on valittavanaan tietty määrä kysymysaiheita. Yleensä ei riitä, että aiheesta kyselee vain kerran, vaan sitkeämpi yrittäminen palkitaan perinpohjaisilla vastauksilla ja mahdollisesti uusilla kysymysvaihtoehdoilla. Huulen heitolla onkin pelissä erittäin tärkeä osuus, sillä sen kautta Gabriel kerää kaikki tietonsa, joita ilman hän ei pitkälle pötki. Systeemin lähin sukulainen löytyy Laura Bow 2:sta, mutta uutuus toimii joustavammin ja on edeltäjäänsä mukavampi käyttää.

Gabriel rahtaa myös mukanaan kannettavaa mininauhuria, jolle kaikki hänen käymänsä keskustelut tallentuvat. Jos myöhemmin ei muista jotain osaa tärkeästä keskustelusta, on se helppo kelailla läpi asianomaista nauhaa kuuntelemalla.

Laajakangaselokuvaa

Gabriel on ensimmäinen pelkästään 386+-koneille tehty Sierra-tuote, mutta tämä muutos ei pahemmin pelipuolella tunnu. Muutokset näkyvät lähinnä siinä, että tällä kertaa on ruudun yläreunasta löytyvä valikko pantu totaalisesti uusiksi pikkumuutosten sijaan. Uusia ikoneita löytyy erikseen esineiden aukaisemiseen tai operoimiseen yhden tutun sijasta. Muuten systeemi toimii kuten Sierralla yleensäkin, eli hiiren oikealla napilla voi selata halki haluamiensa ikonien. Uuden valikkojärjestelyn ansiosta ikonit on kuitenkin kätevämpi valita ruudun yläreunasta. Yksinkertaista mutta toimivaa.

Muutoksia on tehty myös grafiikkaan. Vanhan kokoruutuesityksen sijasta seikkailu näytetään television ahdetun elokuvan tavoin, eli kuvaa rajaavat ylä- ja alareunoista mustat reunat. Uusi esitystapa on todella toimiva, eikä heikennä pelin taiteen kauneutta tippaakaan. Tärkein tekijä tässä siisteydessä on ehdottomasti se, että ruudulla ei näy grafiikkaikkunan lisäksi mitään muuta, Larry 6:n tekijöille opiksi. Kaikki teksti, syvempää keskustelua lukuun ottamatta, ilmestyy ruudun alareunaan puhujaa ilmaisevin värein, ja yläreunaan saa halutessaan pysyvästi näkyviin ikonivalikon.

Jos Gabriel on nautinto silmille, on se sitä myös korville. Digitoituja efektejä on pelissä Sierran tuotteille normaali määrä, eli keskinkertaisesti. Näistä suurimman osa vievät erilaiset kolahdukset ja moottoriäänet, eli puhetta ei pelin korppuversiosta löydy. Efekteihin ei kuitenkaan tule pahemmin kiinnitettyä huomiota, sillä Gabrielin musiikki on lievästi ilmaisten täydellistä: Gabrielissa kaikki biisit ovat täyttä klassikkokamaa (yhtä poikkeusta lukuun ottamatta). Valitettavasti tämä kehu koskee vain Rolandia, Sound Blasterin kautta musiikit menettävät suurimman osan tehostaan, sillä upeat urkutaustat loistavat poissaolollaan. Kaikesta tästä huolimatta 'Blaster-kappaleet kuulostavat normaalilta Sierralta, eli paljon keskitasoa ja muutama iloinen yllätys.

Tiennäyttäjä

Gabriel Knight on ilmiselvästi tekijöittensä viimeaikojen suurin hanke, mistä kielii pelin mukana tuleva 32-sivuinen värillinen sarjakuva. Loistavasti toteutettu tarina toimii pelin introna ja se kannattaakin lukea ennen seikkailunsa aloittamista. Peli on myös pituutensa puolesta erittäin mieluisa yllätys, sillä normaalin parin päivän rupeaman sijasta työtä riittää tällä kertaa ainakin viikon kaikille arkipäiville. Peliajasta on vastuussa myös juuri oikeaksi säädetty vaikeustaso, jota voisi parhaiten kuvata kutkuttavaksi. Aika ajoin vastaan tulee kohtia, joista ei tunnu olevan mitään mahdollista ulospääsyä, mutta viimeistään yöunien jälkeen kaikki tuntuu jälleen selvemmältä.

Muuten laadukkaaseen tuotteeseen on eksynyt pienehkö bugi, jonka ansiosta ei tallennusten lataus onnistu muuten kuin pelisession alussa. Itse pinnistelin pelin läpi moisella versiolla, mutta ongelma korjaantuu Pelit-purkista löytyvällä korjaustiedostolla. Purkissa käynnin jälkeen ei pelinautintoa haittaa enää mikään, ja nukkuminen jää toisarvoiseksi toiminnoksi. Ultimaatista seikkailunautintoa.

Tapio Salminen

Sierra
PC
Näyttö: VGA
Ääni: Thunderboard, Adlib, Sound Blaster, MS Sound System, PAS(16), General Midi, Roland
Ohjaus: H
Kiintolevy: 17 Mt
Muuta: 386, 4 Mt RAM
Testattu: 486/66 8 Mt SB Roland



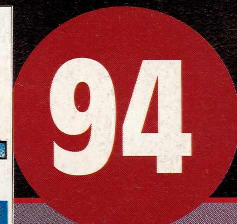
Toteutus
Nautittavan elokuvamainen.

Kynnys
Juuri sopivan vaikea, eli yrittävä palkitaan.

Yhteenveto
Parasta Sierraa tähän mennessä.

Seikkailupeli





Indy Car™ Racing



Ruutulippu liehumaan

Amerikassa kaikki on suurempaa, autokilpailutkin. Indy Car-kilpailut ovat amerikkalaisten nopeampi ja rankempi versio Formula ykkösistä. Autot ovat huippukalliita turboahdettuja metanolihirviöitä, joilla ajetaan pääosin ovaaliradoilla, joilla nopeudet ovat aivan omaa luokkaansa.

Varsin tuntematon Papyrus Publishing teki muutama vuosi sitten senaikaiset mikrot huomioon ottaen harvinaisen realistisen autopelin Indianapolis 500. Aihe oli sama kuin nyt, mutta silloin valittavana oli vain yksi rata. Tällä kertaa kaikkea on enemmän, näyttävämmin ja tarkemmin.

Pitkin ovaalia

Vaikka Indy Caria ajetaan hyvin monenlaisilla radoilla, suurin osa kilpailuista käydään kuitenkin ovaaliradoilla, joissa on mutkia vain vasemmalle. Ovaaliradoilla ajetaan erittäin lujaa, joten autotkin ovat raskaampia ja tehokkaampia kuin muuten varsin samankaltaiset Formula ykköset.

Indy Car Racing on tarkka simulaattori kilpa-autoilusta. Ajaminen ei todellakaan ole helppoa, vaan menestyminen vaatii kaikkien kahdeksan radan ominaisuuksien opettelua ja oikeiden ajolinjojen valintaa. Radat on toteutettu pikkutarkasti esikuviensa mukaisiksi ja ennen kilpailua on syytä harjoitella niin kauan, että jokainen nyppylä ja mutka on muistissa. Itse kilpailussa ei enää ole aikaa ihmettelyyn.

Auton käyttäytyminen on onnistuttu saamaan todella oikean tuntuiseksi. Rajut kiihdytykset saavat perän viipottamaan puolelta toiselle, jos pitoa ei ole tarpeeksi. Muutenkin tärkeät asiat, kuten ali- tai yliohjautuvuus, on otettu huomioon, aerodynaamiset ominaisuudet jopa niin pitkälle, että riittävän kovassa vauhdissa toisen auton takana voi peesata ilmanvastukselta suojassa.

Onneksi peliin pääsee pehmeästi sisään. Realistisuutta, aputoimintoja ja muita valintoja on riittävän monipuolisesti, jotta asioihin voi keskittyä vähitellen. Auton pitäminen ehjänä edes yhden kierroksen ajan kunnon nopeuksilla sateisessa säässä ja realistisimmilla asetuksilla onnistuu vasta monen istunnon jälkeen.

Varikkojen velhot

Yhtäkään kilpailua ei voiteta pelkästään ajamalla, vaan varikolla kuluu aivan varmasti enemmän aikaa kuin ratin takana. Auton virittäminen on taidetta, jossa etsitään tasapaino nopeuden, renkaiden pidon ja ilmanvastuksen välillä. Renkaiden ilmanpaineet ja koostumus, siivekkeiden kulmat, iskunvaimentimien jäykkyys, vaihteiden välitykset sekä renkaiden ripustuskulmat ovat vain muutamia keinoja, joiden avulla autoa yritetään saada mahdollisimman nopeaksi ja ohjattavaksi.

Parasta (tai rasittavinta) hommassa on se, että viritysrumba odottaa ennen jokaista kilpailua. Radoilla on omat kummallisuutensa, mutta myös kilpailujen sääolosuhteet vaikuttavat ratkaisevasti auton säätöihin. Käytännössä virittely tapahtuu niin, että ensin tehdään karkeat perussäädöt, ajetaan pari kierrosta kokeeksi, tarkennetaan säätöjä ja ajetaan taas koekierrokset. Näin jatketaan kunnes on löydetty mahdollisimman hyvä kiihtyvyys, nopeus, renkaiden pito ja kohtuullinen bensankulutus.

Aikaa kuluu senkin takia, että auton kilpailukäyttäytyminen tulee esille vasta kun renkaat ovat lämmenneet parin kierroksen ajamisella. Tiettyjen auton perusominaisuuksien hallinta tai niiden oppiminen pelailun myötä on aivan välttämätöntä. Sen verran tekijät ovat kuitenkin tehneet myönnytyksiä, että malliksi mukana on muutamat valmiit asetukset.

Kuvakulmia

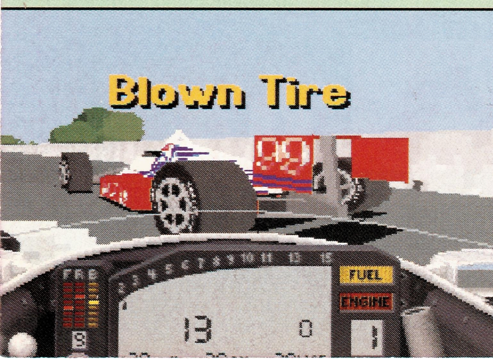
Realismi ei lopu pelkästään insinööritaitoihin tai nippelitietoihin. Samaa pilkuntarkkaa linjaa jatketaan grafiikassa. Nopealla mikrolla pääsee nautiskelemaan komeista yksityiskohdista autoissa, radoissa ja ratojen varsilla. Jokaista autoa koristavat yksilölliset maalaukset, ja merkit ja radat ovat täynnä mainoskylttejä, jarrutusjälkiä ja muuta tilpehööriä. Kolareissa renkaat lentelevät ja kipinät sinkoilevat savun ja pölyn keskellä.

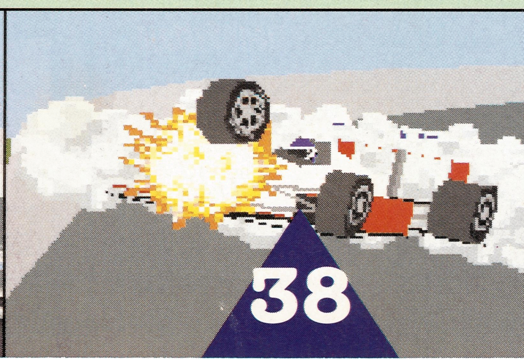
Saavutuksia tai pahimpia töppejä pääsee seuraamaan hyvin toteutetuilla pikauusinnoilla. Kuvakulmia on auton sisältä ja ulkoa, mutta dramaattisimpia ovat filminpätkät tv-lähetyksien tapaan radan varsilla olevista kameroista. Tunnelma on kuin telkkarissa, paitsi tällä kerralla ratissa olenkin minä.

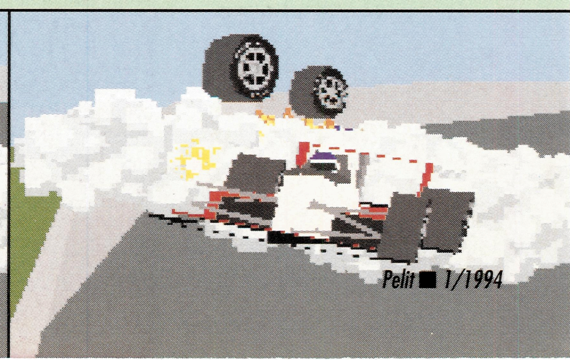
Nopeus ja sulavuus ovat kuitenkin tärkeämpiä kuin kauniit kuvat, joten onneksi yksityiskohtaisuutta voi säätää itse tai antaa koneelle pienin sallittu näytön päivitysnopeus, jolloin grafiikan tarkkuus määräytyy dynaamisesti pelin edetessä. Hyvä idea, joka pitää huolen siitä, että mitään yllättävää tökkimistä ei pääse tapahtumaan.

Nautittavaa tarkkuutta

Oikeastaan ainoa narisemisen aihe on vaatimaton äänipuoli. Moottoreista kuuluu pateettista ininää ilman mitään voiman







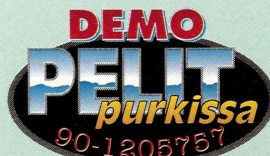
tuntua eikä kolareitakaan säestetä pellin kolinalla vaan epämääräisellä mölinällä. Musiikki on aiheeseen sopivasti vauhdikasta, mutta kyllä peli olisi ansainnut huomattavasti munakkaammat ääniefektit lisäämään vauhdin ja voiman tuntua.

Pelin todellinen viehätys on viimeisten mutta sitäkin tärkeämpien sekuntien puristamisessa virittelyn, harjoittelun ja ajolinjojen jatkuvalla parantamisella. Simppeleitä sunnuntaikuskin sutaisuja on julkaistu kasapäin, mutta Indy Car on tähän saakka realistisin, näyttävin ja nautittavin autopeli.

Indy Car on autourheilusta innostuneen unelma. Pitäytyminen tiukasti realistisuudessa takaa kuitenkin samalla sen, että satunnaiselle ajelijalle se voi olla liian raskas paketti.

Kaj Laaksonen

Papyrus/Virgin
PC
Näyttö: VGA
Ääni: Sound Blaster, AdLib (Gold), PAS, Roland, General MIDI
Ohjaus: N, H, J, jalkapedaalit, rattiohjaimet
Kiintolevy: 12,2 Mt
Muuta: laitevaatimus 386DX/25 tai nopeampi, 4 Mt RAM
Testattu: 486/33, SB, General MIDI, Virtual Pilot -rattiohjain



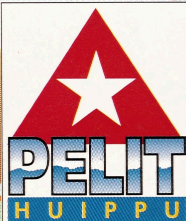
Toteutus
Tarkkuutta viimeistä piirtoa myöten sekä grafiikassa että monipuolisissa valinnoissa. Kaveria vastaan voi kilpailla modeemin tai sarjakaapelin välityksellä.

Kynnys
Kärsivällisyyttä ja tekniikan opettelua vaaditaan paljon. Mielenkiintoinen ja opettavainen manuaali on syytä sisäistää.

Yhteenveto
Kierroksen edellä kilpailijoitaan.

Urheilupeli/Simulaattori

91






Väripyssysotaa

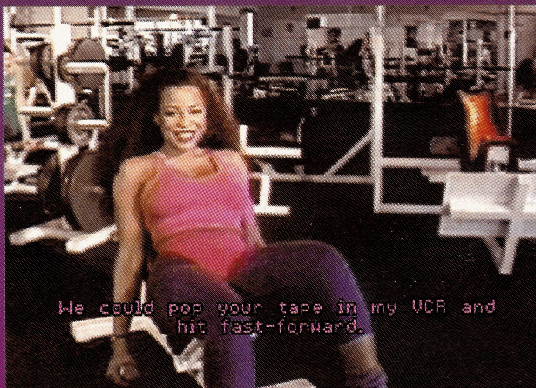
Puutostiloja

Pikkutuhma seksi myy aina, ja niinpä vähemmän korkealaatuisesta tuotannostaan tunnettu Tsunami on työntänyt sovinistiset sorkkansa simuloituun sosiaaliseen kanssakäymiseen niin kutsuttujen "naisten" kanssa. Oletko tarpeeksi Mies päästäksesi "treffeille" viiden digitaalihempukan kanssa?

Ensivaikutelma Tsunamin sosiaalisesta fantasiapelistä on hyvä. Laatikon kansikuva on, öh, vähintäänkin mielenkiintoinen ja ainakaan miespuoliset peliostajat eivät voi olla huomaamatta sitä pelikaupan hyllystä. Tyylikäs pakkaus sekä kaksi (!) CD:tä kansikuvatyttö-printtauksella vihjaavat laadukkaaseen CD-grafiikkaan ja larrymaiseen huumoriin.

Alkudemo alkaa kapakasta, jossa avulias kaveri antaa Jerin treffipalvelun osoitteen. Hemaiseva Jeri järkkää kontaktit viiteen eri tyttöön, ja lupaa lähteä itsekin treffeille, mikäli treffit muiden kanssa onnistuvat. Tapaamiset järjestyvät jututtamalla ensin Jeriä ja sen jälkeen treffikandidaatteja. Tämä jutustelu hoidetaan monivalintatekniikalla, jossa pelaaja valitsee pelin ehdottamasta kolmesta repliikistä sopivimman. Vastaukset tulevat kuvan ja äänen kera tyyliin "Ah, olet ihana" tai "Plääh, olet mäntti".

Kaikki viisi tyttöä kokoontuvat Iron Maiden -kuntosalilla. Sieltä "valitaan" tyttö, jonka kanssa halutaan jutustella. Hyvällä supliikilla saadaan tytöltä tiukattua puhelinnumero, oikein hoidettu puhelinkeskustelu taas johtaa treffeille. Tätä seuraa pakollinen toiminto-osuus, joka on väripyssysotaa, laskuvarjohyppelyä tai vastaavaa. Esimerkiksi Quinn suostuu jatkamaan treffejä vain, jos "miehekkyytensä" todistaa osumalla häneen väripyssysodassa viisi kertaa. Tämä toiminto-osuus on typerän pelin typerimpiä piirteitä, muun mussa väripyssysodassa on neljä paikkaa, jossa Quinn voi piileskellä, ja näistä pitää arvata oikein. Peli perustuu täysin sattumaan: arvaat väärin ja häviät, arvaat oikein ja voitat, joten save- ja restore-toiminnot ovat ahkerassa käytössä.



Mukana tulevista tyttöjen kuvauksista selviää tyttöjen taustatiedot, joiden mukaan heidän kanssaan tulee keskustella: kun taustakuvauksen mukaan Erin inhoaa lakimiesvitsejä, ei saa kertoa lakimiesvitsejä. Kun Quinn inhoaa pehmoja, täytyy valita vaihtoehdoista machomaisin. Romantiikkaa janoavalle Fawnille täytyy valita repliikki, jossa lörpötellään kynttiläillallisista ja pitsiverhoista. Huumaavan älyä vaativaa.

Man Enoughissa ensimmäisenä silmään pistää hämmästyttävän suttuinen grafiikka: sekä kuvat että videopätkät ovat huonolaatuisia. Videopätkien suttuisuus on jotenkin on teknisesti ymmärrettävää, mutta miten ihmeessä kuvatkin ovat (muutamia poikkeuksia lukuunottamatta) näin törkeän huonoja? Koko kauheus ei varmasti välity kuvista, mutta uskokaa pois, ne ovat surkeita.

Alun muutamaa hyvää vitsiä lukuunottamatta Man Enough on kuiva, huumoriton, tylsä ja tuhruinen tirkistelypeli, jossa ei edes ole juuri mitään tirkisteltävää. Ainoat hyvät näyttelijät poppoosta ovat itse Jeri ja alun mieskaveri, muiden ylinäytellyt ja teennäiset vuorosanat ovat hävettävän hirvittävää kuultavaa.

Lienee jo täysin selvää, että Man Enough on suunnattu vain miespuolisille pelaajille. Vaikka en olekaan mikään paavonikula, pelin stereotypiat ja asenteellisuus ovat todella häiritseviä, etenkin kun huumori loistaa poissaolollaan. Varokaa tätä, hyvän pakkauksen alla on silkkaa sontaa. Voi sitä onnetonta, joka tähän rahansa haaskaa.

TJ Talasmaa

Tsunami/Accolade
PC CD-ROM
Näyttö: VGA (MCGA ei käy)
Ääni: Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Pro Audio Spectrum, Adlib Gold, Covox Sound Master II
Laitevaatimukset: 386 25 Mhz, CD-ROM, DOS 5.0 tai uudempi, hiiri
Ohjaus: H, N
Kiintolevytila: 0,5 Mt
Testattu: PC 486, SB

Toteutus
Miten voi täysin grafiikkaan ja huumoriin perustuvan pelin munata näin totaalisesti?

Kynnys
Englanninkielen taito tarpeen.

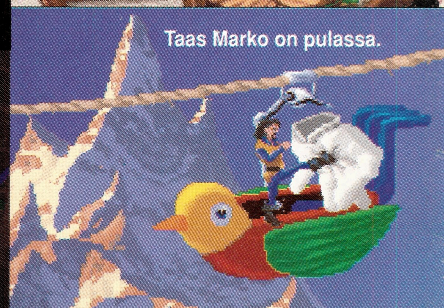
Yhteenveto
Surkea ja typerä CD-pelin irvikuva.

Seikkailu

15

Fables & Fiends: THE HAND of FATE

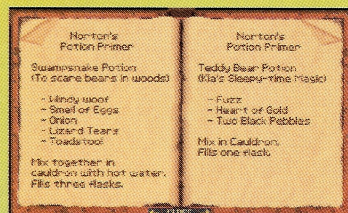




Taas Marko on pulassa.



Mistä apu Kyrandialle?



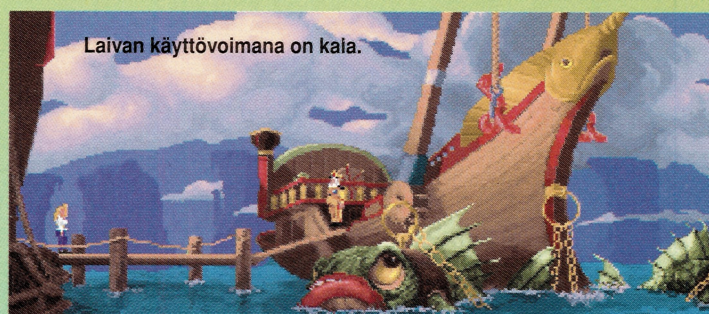
Loitsukirjassa on ohjeet esimerkiksi suokäärmeen ja nallen taikomiseksi.

Homma hanskassa

●● Paluu Kyrandiaan tapahtuu vähän huonoon aikaan: Kyrandia on näet katoamassa. Kivi kiveltä, puu puulta, satuolio satuoliolta Kyrandia häviää jäljettömiin. Jotain tarttis tehrä.

Kyrandian jäljellä olevat tietäjät kokoontuvat pohtimaan tilannetta. He päättävät lähettää Zanthian, tietäjistä nuorimman, hakemaan maan syvyyksistä ankkuria, jolla Kyrandia pelastuu. Kotona Zanthiaa odottaa ikävä yllätys: joku ryökäle onkin varastanut kaikki nuoren alkemistin kamat ja rikkonut koko huushollin. Apulaisen virkaa toimittava pikku apulainen fauni (se, joka varasti maljan Kyrandia ykkösessä) vaan istua röhöttää, eikä edes yritä auttaa.

Hand of Fate eli Kyrandia 2 alkaa tyypilliseen seikkailupelin tapaan tavaroiden keräämisellä. Pikku hiljaa Zanthian tärkeimmät tavarat eli pata ja taikakirja löytyvät, mikä kannosta, mikä puunkolosta. Ne ovat pelin kannalta tärkeitä, sillä padassa Zanthia sekoittaa loitsunsa, alkemisti kun on, ja taikakirjasta taas löytyvät ohjeet pulmatilanteissa tarvittaviin loitsuihin.



Laivan käyttövoimana on kala.





Nyt sammakko on pulassa.

Tulikärpäsiltä saa pelikohtaisen ovien avaamis -koodin.



Kaameat lumimiehet.

Somewhere over the Rainbow

Peli jakaantuu löyhästi neljään osaan. Kyrandiasta matkataan pieneen satamakaupunkiin ja sieltä Tulivuorisaarelle, jonka sisuksista pitäisi löytyä se maailman pelastava ankkuri. Matkaan tulee kuitenkin mutkia ja pian Zanthia löytää itsensä lumimiehen terrorisoimasta vuoristosta. Sieltä kävellään sateenkaaren päähän kuin laulussa ikään.

Zanthia törmää vähän väliä poikaystäväänsä Markoon, joka haluaa kovasti auttaa, mutta joutuu tuon tuostakin pulaan. Kaiken kiireen keskellä Zanthian täytyy vielä hänetkin auttaa kiipelistä. Markon kannoilla juoksee käsi, se kuuluisa Kohtalon käsi, jonka kavalat juonet alkavat pikku hiljaa selvitä.

Neito Zanthia ei ole kuolematon, mutta kuolemat tulevat yleensä varsin fiksusti, eli omasta tyhmyydestä: kuka järkevä ihminen nyt menisi juoksuhiekkaan tai vapaaehtoisesti jäisi kuuluisalle ihmissyöjien saarelle.

Pata kattilaa soimaa

Käyttöliityntä on se vanha hyvä tuttu: ei ikoneita, ei optioita, vain hiiri ja napautus. Tavaran napauttaminen poimii sen, pitkin kuvaruutua napauttaminen kävelyttää, puhumaan kykenevää napauttaminen puhuttaa. Omia vuorosanojaan ei voi valita, ja kannattaa muistaa, että muilla on yleensä puhuttavaa enemmänkin kuin yhden napsauksen verran.

Zanthian täytyy tietysti myös välillä harjoittaa ammattiaan eli alkemiaa päästäkseen pulasta. Loitsut ovat juomia, jotka Zanthia sekoittaa padassaan. Loitsu kerätään talteen pulloon, mihin mahtuu kevyesti niin voileipä kuin lumiukkokin. Vääristä aineksista syntyy vain lämmintä vettä. Vaikka aineet ovatkin kertakäyttöisiä, hukkaan menneit-



Kalatalo?

Sateenkaarikone toimii.

Ankkurin pitäisi pelastaa Kyrandia.

ten tilalle löytyvät uudet samoista paikoista kuin edellisetkin.

Zanthia lukee viestit, syö ja juo, kun tavaraa napauttaa hänen päällään. Varsinaisesti ei Zanthiaa tarvitse syöttää, mutta se on näppärä keino päästä eroon inventaarion ylimääräisestä ruoka-aineeksi kelpaavasta kamasta.

Onneksi niin kävelemisen kuin puhumisenkin nopeutta voi säätää, ja mikä tärkeintä, puhumisen saa kuitattua hiirellä näpäyttämällä. Ilahduttavaa, jos joutuu hiomaan samaa kohtaa ja osaa repliikit jo ulkoa.

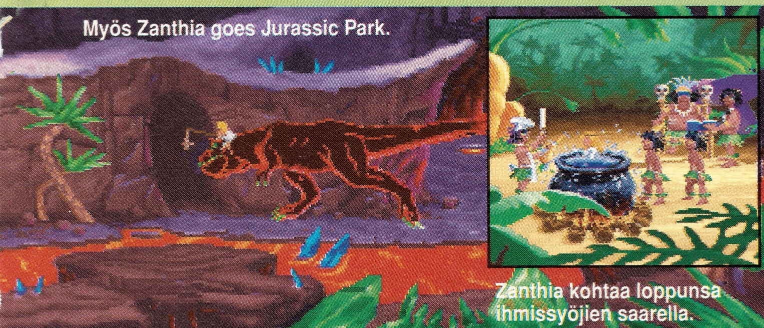
Hyllyt täynnä

Vinkkejä Hand of Fate viljelee paikoittain todella hyvin, paikoittain vähemmän. Kun aikansa miettii ja kuljeskelee maisemaa naputellen, Zanthia ennemmin tai myöhemmin sanoo jotain siihen suuntaan, että olisikohan lumiukosta apua, tai saisikohan tuon kiven avulla tulta. Se, että löytää sitten tarpeellisiin loitsuihin tarvittavat ainekset, onkin toinen juttu. Ohjeethan ovat tietysti kryptisiä.

Zanthian tavaravarastona toimii neliosainen hyllystö, jota pyörittämällä eri hyllyt saa näkyviin. Kamaa sinne mahtuu melkoinen määrä, eikä se käykään ahtaaksi kuin pelin ensimmäisessä osiossa. Osien välillä Zanthia saa nimittäin sellaista kyytiä, että kamatkin putoilevat repusta.

Grafiikka ja animointi on taas tuttua taattua Westwoodin tyyliä: ah niin kaunista, kaunista ja kaunista. Tyypilliseen tapaansa Westwood on lisäillyt pikku animaatiota myös inventoriin: pyörivä kivi pyörii, rumpu rummuttaa itsekseen, padasta luikertelee välillä vihreä liaani, välillä siellä näkyy silmät, välillä sen poikki seilaa pikkuinen purjevene. Zanthia jopa vaihtaa asuaan kulloiseenkin ilmastoon sopivaksi käden käänteessä.

Pikku sisäpiirivitsejä on myös mukana. Voileipäloitsu on "Dwightin lounasyllätys", Dwight Okahara on yksi muusikoista. Rumpu soittaa "Frank Klepackin spesiaalia", joka sattuu olemaan Westwoodin päämuusikko ja niin edelleen. Tämän lisäksi viitataan tietysti edelliseen Kyrandiaan sekä esimerkiksi merirosvojen kadonneeseen aarteeseen puhumattakaan Jurassic Parkista.



Myös Zanthia goes Jurassic Park.

Zanthia kohtaa loppunsa ihmissyöjien saarella.



Lopun Hanoin tornit -mukaelmassa menee hermot.

Ritari pitäisi saada pois tieltä.



Kyrandia on pelastettu.

Lisää pituutta

Legend of Kyrandiaa haukuttiin lyhyeksi ja helpoksi. Nyt on Westwood pannut parastaan ja saaneetkin Hand of Fateen sekä pituutta että vaikeutta. Mukana on jälleen myös ainakin yksi pelikohtainen ongelma Kyrandia ykkösen jalokivien tapaan: pari ovea aukeaa värikoodilla, jonka saa tulikärpästen tanssista.

Toinen etenemistä hidastava paikka on sateenkaarikoneen käynnistys, jossa täytyy tehdä oikeanvärisiä nesteitä peräti seitsemän kappaletta. Mutta se, mikä pudotti pisteitä on lopun Hanoin tornit -peli, joka täytyy pelata läpi kaksi kertaa, ja joka on ilmiselvästi pelkkää kiusaa ja pelin typerää vaikeuttamista. Käsikirjoittajapojat ovat selvästi pitkittäneet loppua hätäpäissään.

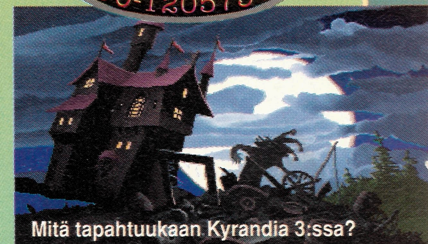
Kaiken kaikkiaan Hand of Fate on nautittavaa ja mielenkiintoista seikkailua erittäin kauniisti piirretyssä maisemassa. Mutta oliko se Hand of Fate todellakin kaiken pahan alku ja juuri? Ja miksi se teki, mitä teki? Eipä tuo oikein hyvin selvinnyt. (Selvisikö jollekin, mikä oli Lands of Loren Throne of Chaos?)

Tuija Linden

Westwood/Virgin

PC
Näyttö: VGA, MCGA
Ääni: Sound Blaster + Pro, AdLib + Gold, Roland Mt-32/Lapc-1, General Midi
Ohjaus: H
Muuta: minimi 386/20 MHz, DOS 5.0 tai uud. 2 Mt RAM, tukee Windowsia
Kiintolevy: 17 Mt
Testattu: 486, SB





Mitä tapahtuukaan Kyrandia 3:ssa?

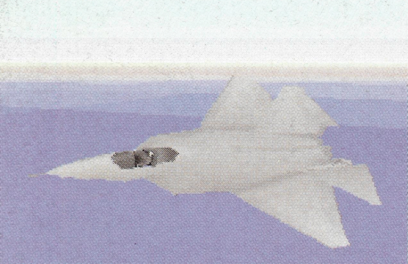
Toteutus
Kaunista grafiikkaa ja kelpo ongelmia. Nautittava juoni.

Kynnys
Eipä taida tuota olla seikkailijoille.

Yhteenveto
Kyllä Westwood hommansa osaa. Vielä kun unohtaisi typerät pelin tahalliset vaikeuttamiset ja pitkittämiset ja keskittyisi kunnon juonenkulkuun loppuun asti.

Seikkailu

88



TFX

PALJON MÖLYÄ TYHJÄSTÄ

Englantilaisiin voi luottaa: yhdeksän kymmenestä edes simulaattorilta vivahtavasta yrityksestä on säännöllisesti avuttomia virityksiä, eikä kuuluisan Digital Image Designin etukäteen kohuttu lentosimulaattori Tactical Fighter Experiment suinkaan ole se kymmenes.

TFX:ssä on kolme lähitulevaisuuden konetta, joilla lennetään YK:n palkkalistoilla maailman kriisipaikoissa, niin kuin Somaliassa, Bosniassa, Libyassa ja sillai. Mikäli onnistuu läpäisemään harjoitustehtävät, voi kokeilla juonellisia kampanjoita. Lisäksi mukana on vapaata lentelyä ja omia tehtäviäkin voi koostaa.

Tulevaisuuden trio

EFA Eurofighter on varsinainen kuolemankone: ilman lisäpolttoainesäiliöitä löpöä riittää jopa useaksi minuutiksi. Käyttökelpoisin on F-22 Superstar, mikäli ehtii nostaa laskutelineet sen sekunnin aikana, jolloin se tukialuslaukaisussa on mahdollista. Kolmantena sopassa on F-117A Stealth Fighter ja vielä aitona, ilman A-A-kapasiteettia olevana versiona.

Manuaalissa DID hehkuttaa, kuinka simun lentomalli on Maailman Paras, ja ottaa huomioon niin lämpötilan vaikutuksen kuin ilmakehän ylimpien kerrosten liikkeetkin. Lentomallista en oikeastaan mitään pahaa sanottavaa löydä, hilpeän kiikkeriä rassit tuntuvat kyllä olevan, mutta niin on Mig-29:kin. Puuhastellessaan näiden merkittävien detaljien kanssa DID on tosin unohdellut kaikkea pientä.

Siipimiehiä nyt olisikin ihan liikaa toivoa, tosi miehet lentävät aina yksin maailmaa vastaan. Eivätkä he tarvitse edes kunnon käskynjakoa, kerran ohjaamossa näkyvä lyhyt virke kyllä riittää. Jokaisella kunnon pelaajalla on tietysti valokuvamuisti.

Suunnistuksesta on tehty tosi jännää, sillä normaaleja waypointeja ei ole. Yksi autopiloteista osaa kyllä lentää waypointista toiseen, joskin nämä eivät näyttäisi olevan maalin lähellä. Mitään vaihda waypoint -toimintoa ei DID ole katsonut tarpeelliseksi.

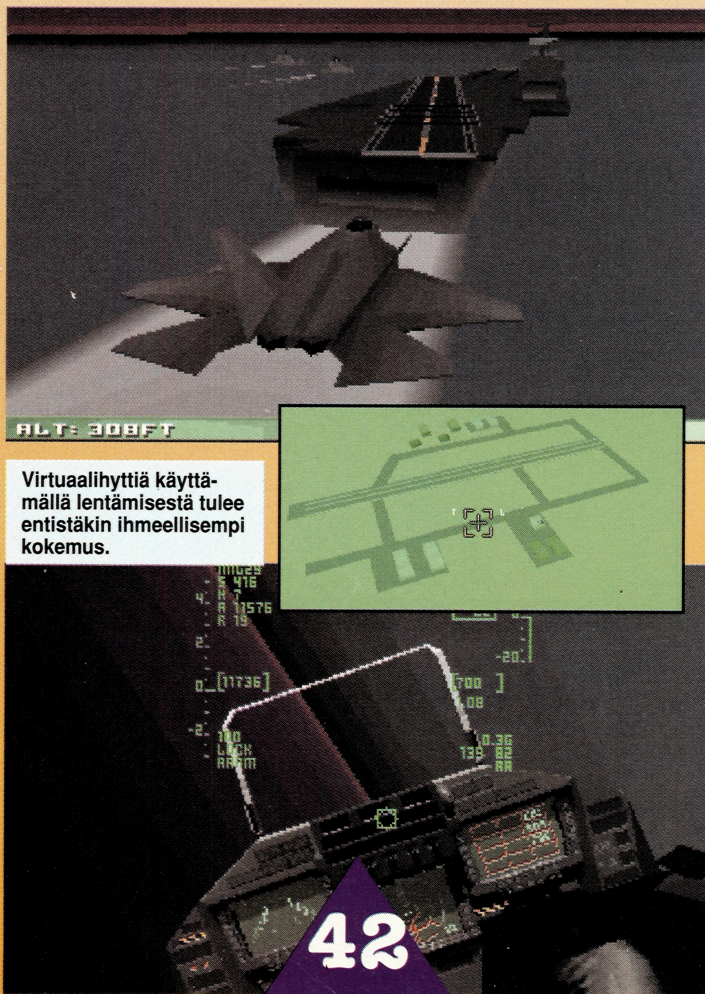
Kun polttoaine yleensä loppuu aivan liian aikaisin, on hyvä että TFX:n autolaskujärjestelmällä pystyy teleporttaamaan kotiin vaikka kuinka kaukaa kesken taistelun ilman että polttoainettakaan kuluu. On siinä vihollisilla ihmettelemistä... Sen vastapainoksi pieleen menevää tehtävää ei voi hylätä kuin resetoimalla koneen. Se on hauskaa etenkin harjoittelussa, jossa on vain kolme yritystä per tehtävä ennen kuin saa potkut ja koko paskan saa taas aloittaa alusta.

Taistelua taivaalla

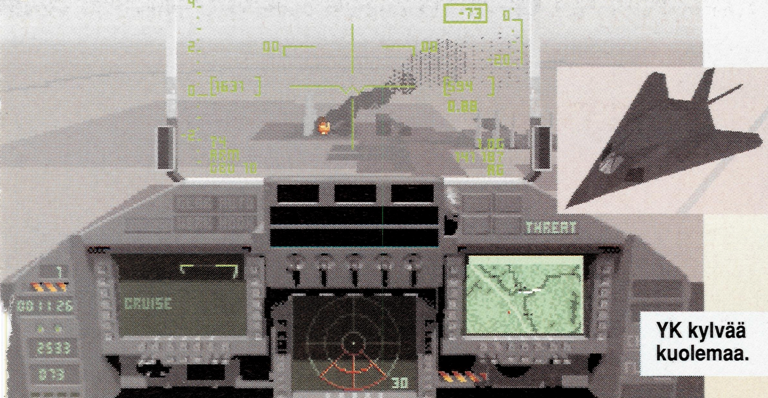
Koneet on varustettu pienellä, yhdistetyllä maa/ilmalelututkalla, joka samalla toimii jonkinnäköisenä uhkavaroitusjärjestelmänä, ja kunnon navigoinnin korvikkeena on pieni kartta.

Vaikka TFX:ssä näyttäisi olevan paljon paukkuvia leluja, itseasiassa suurin osa menee päällekkäin toistensa kanssa. Kiitoratojen tuhoamiseen on neljä eri vaihtoehtoa, mutta sen sijaan esimerkiksi tankkien tuhoamiseen käy vain laserohjattu AGM-65E Maverick. Se ei valitettavasti osaa seurata liikkuvaa kohdetta kuten vanhempi D-versio, joten osumien kanssa on vähän niin ja näin.

Pommit ovat lähes kaikki la-



Virtuaalihyttiä käyttämällä lentämisestä tulee entistäkin ihmeellisempi kokemus.



YK kylvää kuolemaa.

serohjattuja. Ihan hyvä, mutta kun lasertargetointi toimii huonosti. Tähtäin liikkuu hitaasti ja väärän lukituksen purku ei meinaa aina onnistua. Pommitusmoodeja ei (epärealistisesti) voi valita, joten ainoastaan Mk-82-peruspommeja voi käyttää CCIP-tähtäimen kanssa. Mutta kun kasikakkosia saa mukaan vain yhden per sopiva ripustin eli maksimissaan neljä (vertailun vuoksi: Falconin kahteen pommiripustimeen niitä saa 24), niin ei se oikeastaan ole mikään vaihtoehto.

Ja lopuksi vielä konetykki, joka on lähes hyödytön, koska DID on unohtanut lähes kaikissa suihkuhävittäjissä olevan tietokonetähtäinen, joka näyttää minne luodit lentäisivät. Ilman sitä vikkelästi pujottelevien vihollisten ammuskelu on melko toivotonta.

Kovat vaatimukset

Jos koneessa ei ole 8 megatavua ja 486-prosessoria, TFX on on nykivää piinaa. Jatkuva grafiikan ja samplattujen efektien latailu kiintolevyltä saa muutakin kuin hermot nykimään. Kunnon koneen omistaja saakin vastapainoksi varsin keskinkertaista gouraud-varjostettua grafiikkaa, ja esimerkiksi maastografiikassa Tornado pieksee TFX:n 10–5. Graafisista kikkailuista, kuten virtuaaliohjaamosta, voi lukea englantilaisista lehdistä, pelattavuuden kannalta ne ovat hyödyttömiä.

Tehtäviä säestää railakas musiikki (jonka onneksi saa pois). Oceanin pääjohtaja Gary Bracey on vastuussa pilotin samplatusta puheesta. Efekteissä ei ole kehumista: sekä ohjuslaukaisu- että pommin pudottamissample ovat samat, ja konetykin sample on noin kolme kertaa pitempi kuin sarja itse. Lisäksi TFX:ssä on ilmeisesti videonauhuri, mutta sen käyttöä tai edes käynnistämistä ei kerrota missään.

TFX:ssä on muutama kiva graafinen efekti, mahdollisuus ilmatankkaukseen ja laserlukitusnäyttö on hauskan näköinen, mutta muuten TFX ponnahtelee keskinkertaisen ja huonon välissä. Käteen jää räpellys, joka ei tarjoa mitään sen enempää realismia kuin rattoisaa toimintaakaan kaipaavalle kotipilotille.

Nnirvi

DID/Ocean
PC
Grafiikka: VGA
Äänet: AdLib, SB, Roland LAPC1, SCC1 Canvas
Ohjaus: N, H, J, FCS, FS Pro
Kiintolevy: 12 (+4) Mt
Muuta: 386, 2 Mt RAM
Testattu: 486/50 4 Mt, SB, VGA



Toteutus
Grafiikan ja äänien toimivuudessa paljon toivomisen varaa. Suurin osa lentosimujen perustoiminnoista puuttuu.

Kynnys
Mitä vähemmän on lentänyt kunnon simuilla, sen parempi. Manuaali on huono.

Yhteenveto
Moni kakku päältä kaunis -simulaattori englantilaiseen makuun.

Lentosimulaattori

73

Väliraportti

innocent until caught

Verot vaikka väkivalloin

Kaikki saa alkunsa, kun universaali verotoimisto IRSD huomaa sankarin viime vuosina luistelleen veronmaksusta ja päättää ryhtyä keräämään saataviaan. Laddilla on vain 28 päivää aikaa kerätä IRSD:n vaatimat miljoonat tai häntä odottaa tuskallinen loppu.

Psygnosiksen seikkailupeliesikoisessa pelaaja astuu galaksia kiertelevän pikkuvarkaan nahkahousuihin hyvin rexnebularmaisissa tunnelmissa. Tosi vaikeasti, kylläkin.

Tapahtunut tähän mennessä

Innocent Until Caught tuntuu yllättävän hankalalta paketilta, sillä jostain maagisesta syystä jämähdin kiinni pelin alkumetreille. Joko syy on pelissä tai minussa, mutta kaikesta yrittämisestä huolimatta ei seikkailu tunnu etenevän. Varsinaisen arvostelun saatte lukea pirunnyrkin vihdoin ratkettua ja pelin edettyä edes puolen välin paikkeille. Nyt kuitenkin ensivaikutelmia tähänastisen pelikokemuksen pohjalta.

Innocent alkaa Laddin laskeuduttua läheiselle planeetalle, jonka kaupunkinäkymät ovat melko kauniisti piirrettyjä. Seikkailun johto onnistuu erittäin sierrahtavalla käyttöliittymällä, jossa eri toiminnot valitaan oikeaa hiiren namiskaa painamalla. Ikonit on jokainen animoitu, esimerkiksi kävely-optiossa ikoni muuttuu jalkojaan viskovaksi tikku-ukoksi. Tämä käy pitemmän päälle todella hermoille, kuten myös ruudun alalaidasta löytyvä inventaario. Kaikki mukaan otettavat kamat voi kasata varattuun tilaan oman makunsa lailla, eli sikin sokin toisensa päälle, eikä oikeaa tavaraa pian tahdo löytää roinapinon keskeltä. Muutenkin kamanhallinta kaipaisi viilausta, sillä esineiden käyttö keskenään on todellista pikselinviilausta. Kaikesta huolimatta systeemi on kuitenkin kohtuullisen toimiva.

Musapuolella ei Sound Blaster suostunut toistamaan ensimmäistäkään nuottia, vaan ulvoi kuin kiimainen susilauma. Rolandin kautta luritukset sentään kuuluvat, mutta rasittavaan vongutukseen kyllästyy alta tunnissa. Yleisesti pelin äänimaailma kaipaisi kohennusta, sillä efektejäkään ei turhan rutkasti viljellä. Innocent yrittää myös epätoivoisesti olla hauska, mutta valitettavasti epäonnistuu lähes totaalisesti, sillä suurin osa vitsinpoikasista on keskitetty vyötärön alapuolisille alueille. Dialogia katsellessa tuleekin lähinnä sääli pelin käsikirjoittajia.

Kaikesta valituksesta huolimatta Innocent ei kuitenkaan tunnu totaalisen epäonnistuneelta, mutta siitä voin kirjoitella syvemmin vasta pelissä pitemmälle päästyäni.

Tapio Salminen



Kaljanjuonti tuntuu olevan sankarin elämäntehtävä.

Rules of Engagement 2

Kapteeni käskee

Yksi luonnon suuria arvoituksia on se, miksei niin kiehtova aihealue kuin tähtialuksen kapteenina toimiminen kelpaa pelisuunnittelijoille. Esihistoriaan ulottuva datahaku jättää käteen sellaiset nimet kuin Cosmic Balance I ja PSI-5 Trading Company, mutta uudempia ei ole kuin Rules of Engagement.

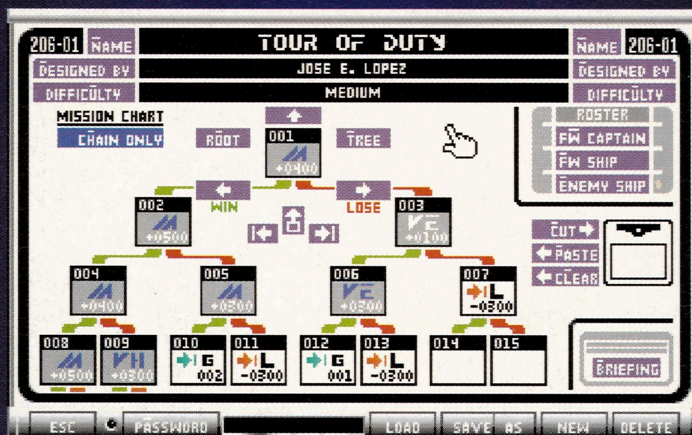
RoE 1 oli pari vuotta sitten kova sana, joskin siinä oli liikaa puutteita. Mutta vihdoinkin voi puhaltaa pölyt äidin ompelemasta Star Fleetin univormusta, sillä noin puolisen vuotta sitten ilmestynyt Rules of Engagement 2 on todella tanakka paketti. (Jos joku peli ei ole halunnut arvosteltavaksi, niin tämä. Mutta joutuipas kiikkiin!)

Rules of Engagement 2 on taktisen tason avaruustaistelusimulaattori, jossa pelaaja joutuu komentamaan kokonaista avaruuslaivastoa. Pitkään Omnitrendin Universe-pelimaailmaan sijoittuvaa taustatarinaan sen enempää puuttumatta pelaaja astuu Federal Worldsin laivastoon ja ottaa yhteen United Democratic Planetsin sekä lukuisten muukalaisrotujen kanssa. Mukana tulee neljä kampanjaa, mutta ainoa päämäärä on pysyä elossa sekä kerätä ylennyksiä ja kunniamerkkejä.

Paneelikeskusteluja

Aluksia on näennäisesti vain viittä tyyppiä: kuljetusalus, hävittäjä, risteilijä, raskas risteilijä ja dreadnough, mutta valinnanvaraa on taas pirusti enemmän. Jokainen alus koostuu kahdeksasta järjestelmästä (moottorit, runko, suojat, elossapito, aseistus, energia, hätävoima ja kommunikointi/sensori/luotainryppäät), ja näistä jokaiselle on useampi vaihtoehto, joten itse asiassa aluksia on paljon.

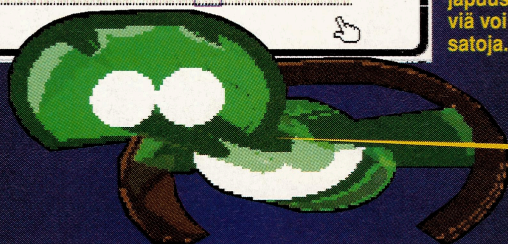
Megagrafiikan metsästäjille ROE2 ei jätä käteen mitään, sillä koko peli pyörii aluksen komentopaneelien ympärillä, ja mitään graafisesti näyttävää on turha toivoa. Ohjaussysteemi on jaettu navigointiin, kommunikointiin, taisteluun, dataan, telakointiin, korjaus- ja rahtiosuuteen sekä hätäjärjestelmiin. Jokainen järjestelmä koostuu 2–6 neljännespaneelista, joista voi koota ruudulle haluamansa neljän sekoituksen.



Kampanja haarautuu sen mukaan, voittaako pelaaja vaiko häviääkö. Lisäksi on mahdollista määrittää kätkettyjä tavoitteita, joilla pelaajan saa vielä haaroitettua jonnekin.



Puolet kampanjapuusta. Tehtäviä voi siis olla satoja.



Taistelunäyttö on navigaationäytön yksinkertaistettu versio.

Suojakenttien lisäksi aluksissa on lähipuolustusjärjestemä, harhauttimia ja miinoja.



EBW-järjestelmässä voi säätää säteen voimaa ja kapeutta. Automatisoitu ammuntakin onnistuu.

Taktisten manoveerien lisäksi paneeli mahdollista suojien kierrättämisen.

Teoriassa Rulesia voi pelata näppäimistöllä, mutta käytännössä hiiri on oltava.

Sen minkä grafiikassa menettää äänissä voittaa. Runsaita Star Trekistä digitoituja efektejä täydentää A.N.D.I, naisen äänellä puhuva tietokone, joka pitää pelaajan ajan tasalla tyyliin "Drive system destroyed" ja "New course five four four". Paitsi esteettisesti miellyttävä, A.N.D.I on myös enemmän kuin käytännöllinen: kuka sitä pikku statuspylväitä jaksaa tihrustaa.

Lähes valon nopeudella

Alukset operoivat alivalonopeuksilla 4x4 miljardin kilometrin tehtäväalueella. Pelattavuutta varten fysiikkaa on yksinkertaistettu: pelialue on kaksiulotteinen eikä aikadilataatiota (lähes valon nopeudella kulkevassa aluksessa sen subjektiivinen aika kuluu hitaammin) sovelleta.

Alueella olevat objektit toimivat autopilotin kiintopisteinä, ja vapaasti sijoitettavalla navigaatiomerkillä voi alukset ohjata minne muuten haluaa. Manuaalisestikin alusta voi ohjata, ja varsinkin taisteluissa se on tarpeellista. Rules of Engagement 2 tuo mieleen sukellusvenesimut, sillä parhaatkin sensorimallit kattavat vain kaksi prosenttia pelialueesta. Osa aluksista on varustettu sensoriluotaimilla, joita voi sitten tiputella avaruuteen ilmoittamaan ohikulkevista vihollisista.

Vaikka järjestelmissä voi olla planeettoja, tähtiä ja asteroideja, ei niihin voi törmätä. Planeetat ovat koristeina, tähtien säteily häiritsee kommunikointia. Lisäksi alueella voi olla energiakenttiä, jotka vaikka tappavat miehistöä, ja asteroidikenttiä, joiden tärkein etu on mahdollisus troolata niistä raaka-ainetta aluksen korjaustöihin. Asteroidit sekoittavat myös sensoreita, joskin vähän epäloogisesti. Asteroidien sisällä oleva alus on

Paneeli-valikko.

Järjestelmien ja miehistön status.

Kello ja ajan-nopeutus

Osan paneeleista saa suurennettua ruudun kokoiseksi, jolloin niiden toiminnot yhdistyvät. Malliksi navigointipaneeli.

nimittäin melko sokea, mutta silti asteroidit eivät haittaa vyöhykkeen ulkopuolelta luotaavaa alusta.

Tähdätkää moottoreihin!

Taktisista paneeleista muun muassa nostetaan suojat, lukitaan aseet (ja tietysti myös käytetään niitä) sekä annetaan taktiset liikkumiskomennot tyyliin "roiku tuon kyljessä!" Automaattitoimintoihin sokeasti luottava saattaa kyllä pian huomata komentavansa pilveä nopeasti laajenevaa avaruusromua.

Alukset on aseistettu EBW:illä (Enchanced Beam Weapon) eli phaserin korvikkeilla, joiden teho riippuu siitä millainen asemoduli alukseen on pultattu. Toinen pääase on ohjukset, joita voi olla mukana 9 eri tyyppiä suojientuhoajista moottorinmurskaajiin. Näitä vastaan on lähipuolustusjärjestelmä ja harhauttimia.

Viimeisenä muttei vähäisimpänä aseena jotkut omat alukset voivat kylvää miinoja, joille voi säätää laukeamisetäisyyden puolesta miljoonasta aina kymmeneen miljoonan kilometriin. Helppo tapa romuttaa oma alus on tiputella miinoja kantapäillä seuraavan laivaston niskaan liian isolla laukeamisetäisyydellä.

Tohjoksi ampumisen lisäksi vihollisaluksen voi myös miehittää. Jos omistaa Omnitrendin Breach 2:n tai 3:n, lataa RoE 2 automaattisesti sekä pelin että siihen sopivan skenaarion, muuten taistelu käydään karulla ruudulla automaattisesti. Hämärä muistikuvani Breach 2:sta kertoo, että se oli karunpuoleinen Laser Squad -variantti.

Aluksen kärsimät vauriot osaa korjata miehistökin niin kauan kun systeemi ei ole kokonaan tuhoutunut. Näiden korjaamiseen vaaditaan tukikohtaa, ja vielä sellaista, jolla on tarpeeksi korkea teknologinen taso. Aluksissa on myös tosi hitaat hätämoottorit ja mahdollisuus hinaukseen, joten ei avaruuteen tarvitse sentään avuttomana jäädä kellumaan.

Iltatuulet viestin jo toivat

Rules of Engagementin tietokonekapteenit eivät ole yhdestä puusta veistettyjä, vaan heillä on monipuoliset simuloidut persoonat. Hyvä taktikko voi olla myös hirveä jänishousu, toinen ei märkäkorvakomentajaa tottelee ja sillai. Aluksia voi niputtaa taisteluryhmäksi ja sen johtoon nimitettävä kapteeni kannattaa harkita tarkkaan.

Kun oma laivasto koostuu parhaimmillaan aika laumasta aluksia, pitää viestiliikenne hyvin homman hanskassa. Viestit matelevat valon nopeudella, eli kun tarpeeksi kauas lähettää viestin, sen vastaanottoon saattaa kulua jopa tuntikausia. Yleensä viive on muutamasta sekunnista muutamaan minuuttiin. Erilaisia viestejä on useampi kymmen, ja ne voi lähettää joko yhdelle alukselle, taisteluryhmälle tai kaikille aluksille, niin omille kuin vihollisille.

Datapaneelin käyttökelpoisimpia paneeleja ovat raportti laivaston statuksesta ja siitä, mitä ne parhaillaan puuhailevat, kuten myös tehtävän tavoitteista. Lopuista paneeleista löytyy muun muassa aluksen itsetuhojärjestelmä sun muuta, osittain ilmeisesti roolipelaamista tehostavaa.

Kovaa kampanjointia

Mukana tulevan neljän kampanjan lisäksi myös omia voi tehdä todella hyvällä kampanjaeditorilla, johon Origin olisi saanut tutustua ennen Wing Commander Academy -rahastustaan. Omalla editorillaan tehtävät linkitetään puuhakemistoon, joten voiton/tappion seurauksena peli hyppää asianomaiseen tehtävään. Lisäksi vielä kampanjoita saa linkattua toisiinsa, ja jos tämäkään ei riitä, saa tehtävään määriteltyä kätkettyjä hyppyjä. Eli jos vaikka pelaaja valloittaa tukikohdan ja löytää salattua tietoa, tavanomaisen voitto/tappiohaarautuman asemesta hypätäänkin aivan uuteen suuntaan. Tehtäväeditori on karu, mutta käyttökelpoinen. Sekä kapteeneita, niin omia kuin vihollisaluksia ja muukalaisrotuja voi rakentaa itse niin paljon kuin sielu sietää. Kampanjoita piristämään voi vielä liittää kuvia (GIF) tai animaatioita (ANI).

Puutteita, muttei räikeitä

Parantamisen varaa löytyy vielä. Ergonomiaa saisi vielä viilailla, kommunikoinnista puuttuu mahdollisuus lähettää sama viesti useammalle kuin yhdelle, mutta ei kaikille aluksille, ja tehtävän aloitus kapteenien ja laivojen valintoineen voi kestää jopa kauemmin kuin itse tehtävä. Räikeitä mokia ei kuitenkaan löydy, ja käytettävissä olevia optioita on enemmän kuin tarpeeksi.

Rules of Engagement 2 on (pikkuruisen) genrensä paras, yllättävänkin laaja ja monipuolinen. Vaisto vain kertoo, että Rules of Engagement 2 on tuomittu jäämään pienen vähemmistön kulttipeliksi.

Kommodori Nnirvi, FWS Akia Morita

Omnitrend/Impressions
PC, Amiga
Näyttö: VGA
Ääni: Sound Blaster, Adlib, Roland, Pro Audio Spectrum
Ohjaus: H, N
Kiintolevy: 8 Mt
Muuta: tukee matematiikkaprosessoria, minimi 386SX 2 Mt RAM
Testattu: 486/50, SB



Aluksen ohjaus manuaalisesti vaatii vain suunnan ja nopeuden vääntelyä hiirellä.

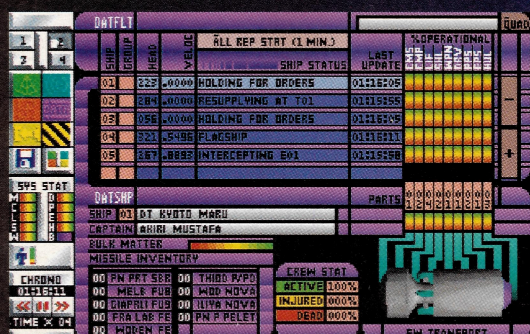
Toteutus
Ihan toimiva käyttöliittymä ja hyvät äänet. Syvyyttä ja yksityiskohtia runsaasti, sisältää jopa suorastaan vallankumouksellisia optioita.

Kynnys
Perusasiat oppii varsin helposti, joskin hoksottimia vaaditaan kaikkien asioiden hyödyntämiseen.

Yhteenveto
Erinomainen taktisen tason avaruussimulaattori.

Strategiapeli





Mitäpä ne pikku apulaiset oikein puuhailevat?



Kommunikointipaneelit.

THE TERMINATOR™

RAMPAGE

Tuomiopäivän varjossa

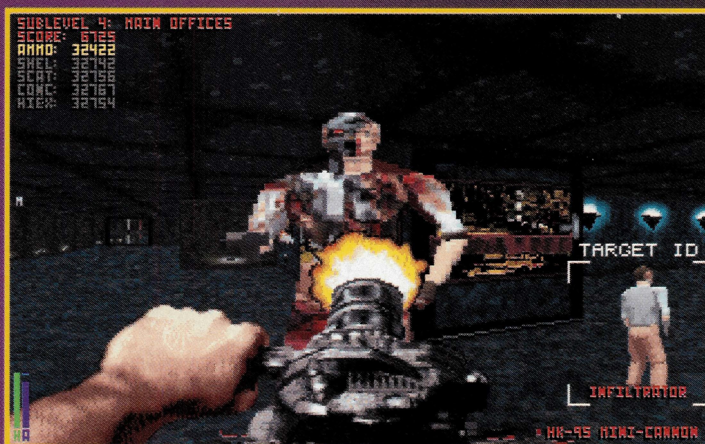
Miten teemme toimintapelien kuninkaan? Otamme ensin terminaattorit, sijoitamme ne virtuaali-3D-maailmaan ja maustamme raskailla konetuliaseilla. Tätä reseptiä ei voi munata, eihän?

Terminator: Raivoisaa Ryntäilyä on Bethesdan yritys tehdä rankka toimintapeli. Raivoisa ryntäily muuttuu laimeaksi lepatukseksi jo pelin toisessa tasossa ja sen jälkeen Bethesda tuplaa puuduttavan etsimisen. Ei pitäisi yrittää rahastaa Doomilla jos ei osaa.

Taistelu jatkuu (ja jatkuu)

Kapinallisten tuhotessa SkyNetin tämä ovela pikku tietokone teki itsestään backupin MetaNodeen ja lähetti sen ajassa takaisin vuoteen 1984. Siellä MetaNode etsi Yhdysvaltain puolustusvoimien pääkoneen, siirsi tietoisuutensa salaa siihen ja aloitti ydinsodan.

Mutta John Connor ja kapinalliset kumppanit ehtivät myös lähettää miehensä menneisyyteen. Pikku töppi aiheutti saapumisen liian myöhään: MetaNode oli jo vauhdissa ja täytti CyberDyne Systemsin käytäviä alkeellisilla terminaattorimalleilla. Pukeutuneena ACE-taisteluhaarniskan kevyeen prototyyppimalliin kommando aloittaa tehtävänsä. 80-luvun aseilla ei MetaNodea tuhota, vaan ensin täytyy löytää sopivat osat Phased Plasma Cannonin rakentamiseen.



Nice night for a walk

Tehtävä on yksinkertainen: käy läpi kaikki 32 kerrosta, etsi kaikki PPC:n tarvittavat osat ja tuhoa MetaNode. Suurimmassa osassa tasoja joutuu etsimään myös hissinovet avaavia avainkortteja, mutta muuten voi hyvin lähettää aivot vaikka Bahamasaarille lepäilemään. Alkupistoolin lisäksi myöhemmin löytyy Uzi, rynnäkkökiväärit M-16 ja Kalasnikov, pumppuhaulikko, minigun, M-30 kranaattikivääri ja tietysti PPC. Muuta löydettävää ovat ammukset ja eritehoiset ensiapu- ja haarniskankorjauspakkaukset.

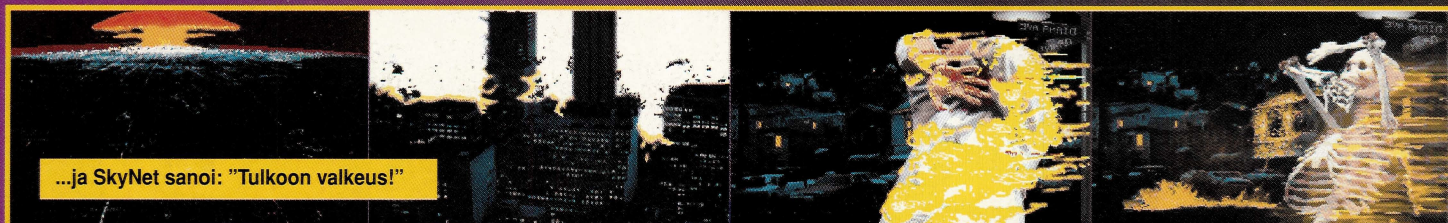
Bethesdan grafiikka- ja äänirutiinit ovat ottaneet jättiharppauksen eteenpäin, mutta pelisuunnittelu on kompastunut ja ruhjottu niiden jalkoihin. Terminator: 2029:n mukavan vaihtelevista, pelattavan kokoisista tehtävistä on luovuttu ja tehty suoraviivainen toimintapeli.

Mutta kun se suoraviivaisuus on käyrempi kuin muotopuoli banaani. Taktikointia ei juuri pysty harrastamaan, ja puhtaana ammuskeluna Rampage on liian hidastempoinen, terminaattoreita kun tulee vastaan liian pieninä laumoina. Lisäksi, aseesta riippumatta, ne täytyy saada juuri pyssynpiipun eteen eli vaikka näyttää siltä, että minigun levittää lyijyä koko käytävän täydeltä, kohde on enemmän turvassa kuin äitinsä sylissä lepäilevä lapsi. Kun muistaa 2029:n erinomaisen hyvin toteutetun "pikselikin riittää" -ampumisen, ei voi kuin ihmetellä.

Toiseksi perusidea, eli yhden, kahden välttämättömän esineen etsiminen aivan liian sokkeloisista ja isoista tasoista kolmenkymmenenkahden tason verran on susi jo syntyessään. CyberDynen työntekijöilläkin meni varmaan koko työpäivä kun he yrittivät löytää vessan. Paikoitusapuna on vain pieni lähiympäristön näyttävä kartta, kun koko tason vieraillut paikat näyttävä automaattikartta olisi EHDOTTOMASTI pitänyt olla.

Minulle nimittäin kävi nolosti: kolusin tason neljä takuuvarmasti läpi huone huoneelta VIISI kiduttavan tylsää kertaa, mutta avainkorttia seuraavan kerrokseen ei löytynyt (tai sitten kyseessä on bugi). Epätoivoissani turvauduin jopa loppumattomat elämät, ammukset ja kaikki aseet tarjoavaan traineriin, mutta korttia ei löydy. Sainpahan edes testattua kaikki aseet, ettei tästä tullut totaalisen noloa arvostelua. Kuvista olen päätellyt, että pitemmälle mentäessä typerät sokkelo-layoutit saattavat yksinkertaistua, mutta se ei auta Rampagen perusvirheisiin.

Lopullinen naula Rampagen arkkuun on Doom. Taskulamppu näyttää pimeässä kirkkaalta, mutta kun aurinko nousee niin se siitä valosta. Vaikka pelit idealtaan ovat kuin veljet keskenään, ei Rampagea yksinkertaisesti enää pysty pelaamaan


...ja SkyNet sanoi: "Tulkoon valkeus!"

Doom-tartunnan jälkeen, sillä tuntuu, ettei siinä ole mitään tehty oikein.

Päreet lentävät

Grafiikka on ihan hyvää, mutta vaatii tehokoneen. Jouduin jopa 486/50:lla tinkimään detaljeista saadakseni miellyttävän pehmeän päivityksen. Sen enempää musiikissa kuin varsin jykevissä tehosteissakaan ei juuri ole valittamista, eli näillä eväillä olisi syntynyt hyväkin peli. Positiivisempana efektinä osa taustagrafiikasta reagoi ammmuksiin: nahkasohvat rei'ittyvät ja monitorit sekä valvontakamerat hajoavat.

Bethesdalla on todella hyvä lisenssi ja hyvä engine, mutta pelinsuunnittelijat pitäisi terminoida. Pidetään sokkeloissa juoksentelu psykologian laboratorioiden rottakokeissa, mutta ei enää tehdä siitä pelejä, eiks' jeh?

Nnirvi

Bethesda Softworks/U.S. Gold
PC
Näyttö: VGA
Ohjaus: N, H, J, Cyberman
Ääni: Aria, Ensoniq, Roland, Sound Blaster, GUS
Kiintolevy: 18 Mt
Muuta: väh. 386, 4 Mt RAM
Testattu: 486/50, SB



Toteutus
Ei hassumpaa grafiikkaa ja ääntä. Vaatii käytännössä 486:n.

Kynnys
Pyssy käteen ja menoksi, mutta munkin kärsivällisyys tarvitaan.

Yhteenveto
Toimintaa ilman toimintaa.

Toimintapeli

70



Urgh!

Samaan aikaan kun Segan lakimiehet rimpuilevat Yhdysvaltain senaattorien kynsissä lähes väkivallattoman Night Trapin takia, Millennium julkaisee Amigalle salakavalasti melkoisen väkivaltapläjäyksen pallopeliksi naamioituna. Kuka vielä tarvitsee Mortal Kombatia? (Minä, minä!)

Brutal Footballin perusidea on suurin piirtein sama kuin vanhojen Speedball-klassikoiden, eli jalkapalloa ilman sääntöjä ja väkivallan sallien. Brutalissa kenttä vain on käännetty sivuttain. Joukkueet ovat tylyä porukkaa, pallon kimmottelu seinien kautta sujuu ja maalit tehdään useimmiten heittämällä vaikka potkiminenkin (myös pallon) on mahdollista.

Pelin hillitön sarjakuvamainen väkivaltaisuus riemastuttaa. Palloa kuljettavan kimppuun voi syöksyä ja aloittaa hurjan pomppimisen vastustajaparan kallonluiden päällä. Kentältä voi kouraista mukaansa moottorisahaa muistuttavan vempaimen ja jälkeä syntyy. Tantereelle epähuomiossa pudonneen vihollisen kuontalonkannattimen voi poimia ja viskata hoipertelevan hyökkääjän kuonoon. Ja kesken hyökkäyksen voi pallon paiskata hetkeksi yläilmoihin ja pätkiä puolustajasta ylimääräiset otsonit pellolle.

Eikä tässä vielä kaikki. Pelin päättyessä tasan seuraa vuosikymmenen jatkoaika. Pallo on nimittäin jätetty turhana kapistuksena pukuhuoneen puolelle ja voittajajoukkue on yksinkertaisesti se, joka on ensimmäisenä saa nuijittua vihollisjoukkueen viimeistä körilästä myöten maanrakoon. Voi pyhä tutina!

Kentältä kerättävät kilvet, pommit, nyrkit sun muut piristävät peliä entisestään. Jänön keräämällä pelaajan vauhti kiihtyy hysteeriseksi, etanan ylijuokseminen tietysti hyydyttää menon. Pelin lopputulos ilmoitetaan maalien lisäksi myös päinä.

Yksinpelinä Brutal Football tarjoaa peruspelin lisäksi knockout-turnauksen ja liigan. Divisioonia on neljä ja kausi kaudelta edetään kohti huippua. Sekä yksittäisiä pelaajia että koko joukkuetta voi virvoitella pelien välillä. Aivan Speedballin tasolle pukuhuonekähmintä ei valitettavasti yllä. Kaksinpelinä peli on tietysti parhaimmillaan, mutta yksin pelattunakin BF tekee hyvää.

Kontrollitapoja on valittavissa useita, joista yksinkertaisin "sitä ukkoa ohjataan, jonka lähellä/jolla pallo on" tuntuu luontevimmalta. Kahden napin ohjainta voi myös käyttää.

Pelaajien animaatio on hilpeää eikä sitä punaista maagista nestettä ole säästelty. Peli on riittävän vauhdikas, vaikkakin taustan vieritys jonkin verran nykii. Ajoittain maalinedustatilanteet näyttävät sekavalta massalta ja pallo hukkuu jonnekin pelaajien alle. Silti peli on kokonaisuutena riittävän selkeä.

Hyvä pelattavuus on kuitenkin se mikä Brutal Footballissa innostaa eniten. Pallo liikkuu mieheltä miehelle, taklaukset onnistuvat sujuvasti ja hurjat loikat korkeuksista tulevan pallon kimppuun ovat pikkujuttu. (Oman) puolustuksen toiminta on joskus kyseenalaisen ponnetonta, mutta kaksinpelissä sekään ei haittaa.

Brutal Football on todellinen yllättäjä. Hillitön pelattavuus on kerrankin ollut tärkeämpää kuin silkinpehmeä vieritys, parallaksitaustat ja turhat lisävärit. H-u-r-r-r-j-a-a-!

JTurunen

Millennium
Kaikki Amigat
Huomioi lisälevyaseman ja kahden napin ohjaimen.
Testattu: Amiga 500

Toteutus
Hyvä animaatio, riittävä vauhti, oivaltavat äänet (urgh), vieritys jonkinverran nykivää.

Kynnys
Varsinkin kaksinpelinä kynnys olematon. Peliä voi vaikeuttaa muuttamalla kontrollit monipuolisemmiksi. Knockout-turnauksen ja liigan tallennus salasanalla.

Yhteenveto
Kerrassaan hilpeä peli, joka tuo Speedball-veteraaneille taatusti hyvän olon. Ja miksei muillekin. Ei vallaton väkivalta peliä tee, mutta piristää kummasti pallon punnertamista maaliin.

Urheilu

88









Knee-deep in the dead

Terminaattorin tuomiopäivä

●● Helvetin portit ovat auenneet. Voiko massiivinen tulivoima pysäyttää rynnivät demonilaumat? Riittääkö pumppuhaulikko maailman pelastamiseen? Ovatko tietokonepelit liian väkivaltaisia? Tuomiopäivä on koittanut! Doom! Doom! Doom!



Jotain meni pahasti pieleen Marsissa, jossa puolustusvoimien suuri alihankkija UAC on tehnyt kokeita ulottuvuuksien välisessä matkustamisessa. Yhteyksien katketessa lähetetään merijalkaväen osasto tutkimaan tapahtunutta. Ryhmä menee sisälle, mutta kun tuntiin ei ole kuulunut muuta kuin vaimeita tulitaistelun ääniä, jotka nekin ovat lakanneet, päätät itse katsastaa mitä pojille kuuluu. Vain pikku pistoolilla aseistautuneena avaat oven. Kauempaa kuuluu eläimellistä mylvintää, huutoja ja raskaita, nopeasti lähestyviä askeleita. Virratkoon veri!

Helvetin portit auki

Doom määrittelee uudestaan väkivallan ja kauhun rajat. Edessä odottaa yhdeksänosainen tukikohta, joka pitää putsata Beelsebubin apureista. Vastassa on zombieiksi muuttuneita entisiä työntekijöitä sekä varsinainen demoniarmeija täynnä tulipalloja syökseviä pirulaisia, irvokkaita vaaleanpunaisia sarvipäitä ja lähes näkymättömiä predatortyyppisiä veijareita.

Pistoolilla ei kauaa pärjää, onneksi aseistusta voi laajentaa "hieman" järeämpään arsenaaliin. Pumppuhaulikko tekee varsinkin läheltä rumaa jälkeä ja gatling-konekivääri sylkee luoteja valtavalla nopeudella. Sinko on oiva massatuhoväline, mutta kaiken kuitenkin kruunaa lyömätön lähitaisteluase, moottorisaha. Aika sairaasti veri ja suolenpätkät roiskuvat Homeliten laulaessa erinomaisesti samplatuilla efekteillä.

Muuta kerättävää ovat ammustäydennykset, ensiapuvälineet, avainkortit, suojapanssarit, valonvahvistimet sekä erilaiset pillerit, jotka vaikka muuttavat pelaajan hetkeksi raivotautiseksi tai näkymättömäksi. Pelissä on paljon salakäytäviä ja kätkettyjä ominaisuuksia: etsipä moottorisaha tasolta 2 tai sisäänkäynti salaiseen sotilastukikohtaan tasolta 3.

Graafista väkivaltaa

Doomin kaltaista kolmiulotteista peliä ei ole vielä nähty. Vaikka tiesin, että tiedossa on nopeata ja silmiähivelevää grafiikkaa, putosin tuolilta yhtäkaikki. Koko kuvaruutu on käytössä ja silti erittäin monimutkainen grafiikka pyörii erittäin sulavasti. Pelimaailma ei ole rajoittunut vain yhdelle korkeudelle ja suorakulmaiseksi, Doomissa korkeuserot ovat selkeät ja paikkaan on ripoteltu paljon hissejä, rappusia ja ikkunoita. Tämä ei haittaa



Tällaisissa pikku ansoissa alkaa ihan oikeasti pelottaa.

Niin kutsuttua "hillostamista".

Etsi hirviö...

tappotyötä, sillä jos vihollisen näkee, sen voi ampua. Ja päinvastoin. Monimutkaiset seinärakenteet erilaisine tähystysreikineen, ikkunoineen ja ritilöineen tarjoavat riittämiin erinomaisia väijytyspaikkoja.

Ahdistavaa tunnelmaa lisää vaihteleva valaistus, monet alueet ovat lähes säkkipimeitä tai vain välkkyvien strobovalojen valaisemia. Siinä oli pikku sydän pysähtyä, kun täysin valoisa alue yhtäkkiä pimeni, kuului kolahdus, salaovet aukesivat ja samassa uusien käytävien valossa silhuetteina näkyvät demonit rynnivät kohti. Lyhyen mutta raivokkaan tulitaistelun jälkeen oli pakko hetki huilata ja odottaa, että sydän lakkaa riehumasta. Vastaavia ilkeitä yllätyksiä peli on mustanaan, eikä varomattomasti rynnimällä pitkälle pötkitä. Taktikko tappaa tykimmin.

Karmeissa kukkahattutätejä rassaavissa yksityiskohdissa ei olla turhia säästelty. Viholliset lentävät verimössönä pitkin huonetta, kun sattuvat olemaan räjähtävän tynnyrin vieressä, nytkivät gatling-kk:n luotivirassa tai lentävät haulikon osumasta taaksepäin. Aseiden vaikutukset ovat todella erilaisia, haulirvyäs hajoaa pitkällä kantamalla ja konekiväärin luodit aiheuttavat kauniita punaisia verisuihkuja kohteessaan. Myös viholliset voivat alkaa tapella keskenään jos sattuvat saamaan osuman omiltaan. Vaikka perusidea on yksinkertaista mäiskettä, niin tällainen yksityiskohdilla herkuttelu pitää pelitilanteet elävinä.

Viimeisen silauksen oikean tunnelman aikaansaamiseksi tekee erittäin tehokas äänimaailma. Tavallisuudesta poiketen ääniefektejä voi kuulua monta päällekkäin, joten Doomin maailma on täynnä voimakkaisiin aseiden ääniin sekoittuvia tuskanhuutoja sekä muuta aiheeseen sopivaa räminää. Verihyhmän loiskahdus lattiaan, moottorisahan ujellukseen sekoittuva sydäntäsärkevä kiljunta ja tuoreen lihan repeämisestä kuuluva tunnusomainen "rrriiipppss" kuulostavat hyvin todellisilta. Välillä tekee todella häijyä, mutta tuleen ei saa jäädä makaamaan. Vihollisten liikkeet voi kuulla lähestyvinä askelina ja huutoina, mikäli pelaaja on huomattu.

Kokonaisvaikutus on rupisen kaunistelematon ja erittäin vakuuttava. Musiikki on aiheeseen sopivaa rynkytystä, josta joko pitää tai ei. Minua se häiritsi.



Lopun isot demonit tarjoavat kipakan vastuksen.

Jos näytät Doomin isälle, et pääse itse pelaamaan.

Uusi standardi

Aina joskus ilmestyy peli, jossa kaikki osaset ovat loksahtaneet paikalleen. Doom hehkuu lähes mystiikan puolelle menevää pelattavuutta, joka ei ole mistään yksittäisestä tempusta kiinni vaan siitä, että kokonaisuus toimii.

Doom on myös sikäli poikkeava, että lopullisesta tuotteesta huokuu tekijöiden innostus ja tinkimättömyys. Ilmiselvästi pojat ovat nauttineet työstään. Id Software on todistanut, että hyvä peli ei vaadi hollywoodmaista budjettia, valtavaa tekijälaumaa tai kymmeniä megatavuja kiintolevyä.

Pioneerihenkeä osoittaa sekin, että koko kehityksen ajan tekijät ovat tietoverkoissa avoimesti keskustelleet pelin valmistumisesta. Jatkossa julkaistaan tarvittavat tiedot omien karttojen ja lisäominaisuuksien tekoon, joten hieman ohjelmointia ymmärtävillä on mahdollisuus julkaista omia virityksiään.

Yllättävintä pelin tasoon nähden on se, että ensimmäinen osa on ilmainen ja halukkailla on mahdollisuus ostaa kaksi seuraavaa osaa, joissa on uusia seikkailuita lisäaseineen ja uusine hirviöineen.

Pitäisi välttää ylisanoja, mutta sille ei mahda mitään että kysymyksessä on toistaiseksi paras toimintarymistely PC:lle. Ei ole mitään syytä jättää Doomia väliin jos kompromisseja välttelevä, tinkimättömän raaka ja jopa pelattava ampumapeli kuulostaa hyvältä ajanvietteeltä. Doom! Doom! Doom!

Kaj Laaksonen

HUOMIO!

Doom on täynnä graafista väkivaltaa eikä raakuutensa takia ole sopivaa pelattavaa perheen pienimmille (eli alle 15-vuotiaille, päätoim. huom.).

ID Software
PC
Näyttö: VGA
Ääni: Sound Blaster (Pro), Adlib, Gravis Ultrasound, General MIDI, Roland SCC-1, Waveblaster
Ohjaus: N, H, J
Kiintolevy: 4,8 Mt
Muuta: Laitevaatimus 386SX tai nopeampi, 4 Mt RAM
Testattu: 486/33, SB, General MIDI

Mistä sen saa?

Nopein tapa hankkia ilmainen Doom on imuroida se esimerkiksi Pelit-BBS:stä. Pelin mukana tulee ohjeet ja valmiit tilauskupongit rekisteröidyn version hankkimiseksi. Paketoitu versio ilmestyy joskus ensi vuonna.

Jos näytät Doomin äidille, PC lähtee kiitämään.

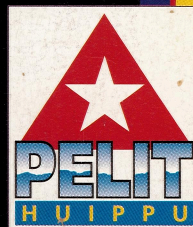
Doom verkossa

Ethän sahaa mua moottorisahalla? Enn ENNN ENNNNN ENNN

Verkko-Doomia voi pelata maksimissaan neljä pelaajaa joko yhteistyössä tai sitten kaikki kaikkia vastaan. Verkkoversiossa on paljon hienouksia, esimerkiksi toisten pelaajien huudot ja aseet kuuluvat riippuen siitä, kuinka kaukana he ovat, ja jopa aseiden suuliekit valaisevat toisten kasvoja.
Yhteistyömoodi vaatii hyvää koordinaatiota: kun tullaan epäilyttävän tuntuisen huoneen ovelle sovitaan tulitussuunnat, potkaistaan ovi auki ja annetaan soittaa. Koottu tulivoima, sopuisa kaman jakaminen ja kavereista huolehtiminen on pelin A ja O, sooloilijat ja tavaran rohmuajat oppivat pian pysymään ruodussa – jos ei muuten niin haulikolla.
Kaikki kaikkia vastaan Deathmatch-moodissa kuolleista herätään henkiin aina eri puolille leveliä eikä toisia pelaajia näy kartassa. Mikään ei pelota pahemmin kuin läheltä kuuluva moottorisahan hiljainen tyhjäkäynti, kun ei tiedä, minkä kulman takana vastustaja piileskelee. Aseet ja niiden oikea käyttö ratkaisevat paljon, toisella puolella jätelammikkoa säälittävää revolveria paukutteleva kaveri on ilo tiputtaa raketinheittimellä. Eikä tähtäyksenkään kanssa ole niin kovin tarkkaa.
Verkko-Doom vaatii Novellin IPX-rajapinnan lähiverkkoon. Se ei ole mikään ongelma, sillä lähes mitä tahansa lähiverkkoa voi käyttää vapaasti saatavien tai mahdollisesti lähiverkon mukana tulevien IPX-ajurien avulla.
Varoitus kuitenkin työpaikalla pelaajille: Doomin shareware-versio käyttää Ethernetin broadcast-osoitteita, joten oikeita töitä tekevät saattavat kokea kaikenlaista ikävää. Pelisessiot on syytä hyväksyttää paikallisella verkkotukihenkilöllä ja järjestää, kun muita ei ole paikalla.
Doom verkossa on käsittämättömän upeaa. Id on onnistunut sekä teknisessä toteutuksessa ja pelattavuudessa, monen pelaajan Doom on tämän hetken ehdoton huippupeli.

98

TJ Talasmaa



Toteutus

Tämän lähemmäksi virtuaaliväkivaltaa ei kotimikroilla toistaiseksi päästä.

Kynnys

Luontevasti valittu ohjaus, mutta oikeiden näppäinten hakeminen toiminnan keskellä vie alussa oman aikansa.

Yhteenveto

Doom on pelityyppinsä uusi standardi, johon tulevia saman tyylisiä pelejä tullaan vertaamaan. Klassikko.

Toimintapeli

96

PC-Update

Fire & Ice

Tasohyppely. Ilman tätä peliä en vieläkään tietäisi, että kojootit kuuluvat pohjoisen napajäätikön eläimistöön, ja että ne asuvat igluissa. Eli miksi näitä kehyskertomuksia pitää tyrkyttää. Manuskassa on sen verran paljon puutteita, että nämäkin sivut olisi voitu hyödyntää paremmin. Itse peli on sen sijaan toteutettu ihan kelvollisesti paitsi mitä tulee harvinaisen kökköihin alkuruutuihin. Myös Amiga-version funktionäppäintoimintojen korvaaminen hankalalla valikolla on outo ratkaisu, semminkin kun PC:stä eivät funkkarit ihan heti lopu kesken.

Pelinä F&I on tyypillinen tasohyppely eli pelaajan ohjailema kojootti juoksee, liukuu ja pomppii milloin missäkin ampuen jääpalloja ja keräten erikoisaseita ja avaimen palasia seuraavalle pelikentälle johtavaan oveen. Jaloissa pyörivät kojootinpoikaset alleviivaavat F&I:n kuuluvan söpöpelien pehmoiseen kastiin. Kaikkien aivonvenytyspelien lomassa F&I onkin harvinaisen rentouttavaa ajankulua, josta jopa pelejä yleensä vierastava vaimoni kiinnostui.

Pelissä on kuitenkin kaksi yksityiskohtaa, jotka tökkivät pahasti. Ensinnä sen kopiointisuojaus on raivostuttava. Ohjelma pyytää pelaajaa etsimään esimerkiksi ohjevihon sivun 20 rivin 20 sanan 20 kirjaimen 20, yhdistämään sen johonkin numeroon väliltä 1–9 ja katsomaan punaisella punaiselle painetusta taulukosta tietyn kuvion, jonka mukaan ruudulla olevaa kuvioita pitää sitten korjailla. Suojauksesta kunnialla selviäminen on siis ihan oma seikkailunsa. Toinen harmittavainen yksityiskohta on tasokoodien puuttuminen. Kun elon päivät ovat lopussa, ei muuta kuin takaisin kentälle yksi...

Fire & Ice on muuten yksi niitä pelejä, joiden kanssa perus-Ultrasoundin Sound Blaster -tila ei toimi. Lisäksi peli jättää PC:n muistiin jotain, sillä sen uudelleen käynnistäminen ei aina onnistu.

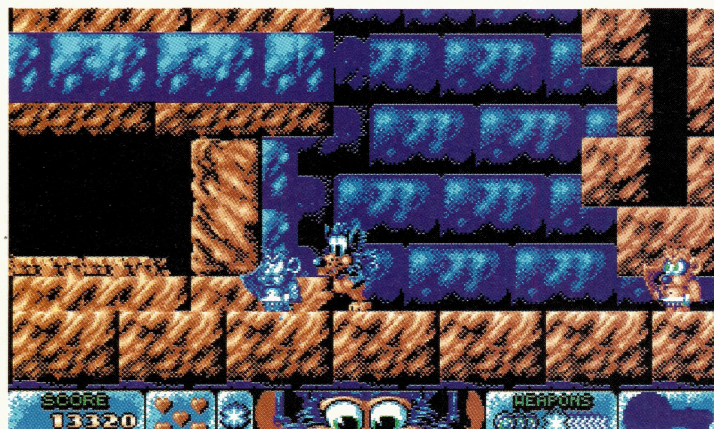
Jyrki J.J. Kasvi

Mindscape
PC
Näyttö: VGA, EGA
Ääni: Roland, Sound Blaster, AdLib
Ohjaus: N, J
Kiintolevy: voi pelata korpulta (1Mt)
Testattu: 486DX33, GUS, SVGA

85









CD-ROM-Update

Tony LaRussa Baseball 2

Urheilupeli. Baseball on yksi niistä Amerikan hössötyksistä, joista pelejä tehdään jatkuvasti. Jenkit rakastavat tilastoja, joten ei ihme, että usein heidän suosikkilajeistaan tehdyissä peleissä statistiikkaa on enemmän kuin riittävästi.

Tony LaRussa Baseball 2 pitää onneksi sisällään kattavan statistiikan lisäksi täysipainoisen urheilupelin, jossa toimintapuolikin on toteutettu mallikkaasti. Vähemmän lajin hienouksiin perehtyneille onneksi managerin hommat voi jättää koneen hoidettavaksi tai vaihtoehtoisesti voi keskittyä vain pelaajavalintoihin ja tilanteiden järjestelemiseen. Kuten muissakin baseball-peleissä toiminta näytetään syötön ja lyönnin ajan lyöjän takaa ja muissa tilanteissa lintuperspektiivistä.

Lyönnin aikana pesien tapahtumat näkyvät pienissä ikkunoissa. Helpottavana bonuksena pelissä on kattava on-line-avustus, joka osaa kertoa selkeästi opettaen perusasiat ja pienemmät yksityiskohdatkin.

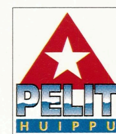
CD-ROM-versioon on lisätty tuhti määrä presentaatioita. Pelitilanteita selostaa varsin aidon tuntuisesti jatkuvalla papatuksella suosittu selostaja Ron Barr. Miehen höpötys ei itse asiassa pääse häiritsemään peliä vaan lisää oikean urheilutapahtuman tuntua samoin kuin yleisön reaktiot.

Valokuvia ja animaatioita CD-versiosta löytyy myös mittavasti. Pelitilanteita elävöittämässä on rutkasti videopätkiä oikeista otteluista ja luonnollisesti jokaisesta pelaajasta on valokuva. Erikoisen tiukoissa tai muuten vaan jännittävissä tilanteissa peli osaa näyttää tapahtumaa vastaavan videopätkän. CD-versiossa mukana on lisäksi tavallista enemmän stadioneita ja joukkueita.

Peli sai aikaan sen, että näin vähänkin lajia tunteva kuin minä kiinnostuin aiheesta ja vähitellen peli kasvoi pelkkää pallon takomista huomattavasti enemmän harkintaa vaativaksi pelin rakentamiseksi. Baseballin perusideahan on suomalaisille tuttu pesäpallosta, joten tätä voi suositella vähemmänkin lajia tunteville.

Kaj Laaksonen

SSI/U.S. Gold
PC CD-ROM
Näyttö: VGA
Ääni: Sound Blaster, PAS, AdLib, Roland
Ohjaus: N, H, J
Kiintolevy: 4,5 Mt
Testattu: 486/33, SB, CD-ROM 150 kt/s



90

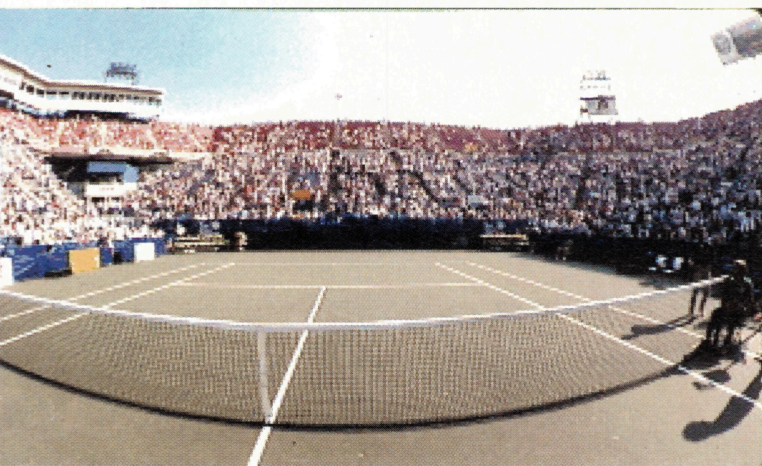
CD-ROM-Update

Advantage Tennis

Urheilupeli. On vaikea kuvitella mitä oleellisia parannuksia CD-ROM tuo mukanaan tennikseen tai moneen muuhunkaan urheilupeliin. Infogrames on pakannut pelinsä mukaan CD:ltä tulevaa musiikkia ja ääniefektejä mutta muuten peli näyttäisi olevan entisensä.

Tennis on laji, jota ei kovin monella tavalla voi tietokoneelle tehdä. Tällä kertaa kuvakulmaksi on valittu kentän pääty ja pelaajan ohjaus tapahtuu puoliksi tietokoneen avustuksella. Pelata voi joko kaksinpelinä tai tietokonetta vastaan harjoituksia, näytösotteluita tai koko kauden ottelut eri puolilla maailmaa.

Erikoisuutena tässä tenniksessä on se, että pelaajan kykyjä voi muokata varsin monipuolisesti. Valittavana on vahvat erikoislyönnit sekä taitojen säätö



eri osa-alueilla. Kentän pinta on valittavissa ja ottelun sijaintipaikan mukaan olosuhteet muuttuvat muutenkin.

Kaikista säädöistä huolimatta itse peliä vaivaa oikean tuntuman puute. Ainakin minulla oli jatkuvasti tunne, että pelaaja ei ole aivan täysin hallinnassa, vaan juoksentelee välillä aivan oman tahtonsa mukaan. Pelaajaa ei tosin ole tarkoituskaan täysin ohjata, vaan ideana on valita tilanteeseen sopiva lyönti ja antaa vain karkeita liikkumiskomentoja.

Manuaali olisi voinut olla huomattavasti selkeämpi, nyt kaikki jää hieman arvailujen varaan.

Vaikka välikuvat ovat komeita, itse pelissä on varsin palikkamainen ja karkea grafiikka. Värit ovat räikeitä, eivätkä kentätkään näytä kovin aidoilta.

Infogrames olisi voinut vaivautua musiikin ja ylimääräisten äänten lisäksi laittamaan vähän muutakin ylimääräistä CD-ROM-versiolle. Digitoidut filminpätkät oikeista otteluista ja ylimääräinen grafiikka olisi elävöittänyt kummasti muuten hieman tylsähköä toteutusta. Täysin onneton peli ei tämäkään ole, mutta esimerkiksi 4-D Tennis on huomattavasti täydellisemmin toteutettu versio aiheesta.

Kaj Laaksonen

Infogrames
PC CD-ROM
Näyttö: VGA
Ääni: Sound Blaster, AdLib, Soundmaster+, Voice Master 2
Ohjaus: N, J
Kiintolevy: 2 Mt
Testattu: 486/33, SB, CD-ROM 150kt/s

75

European Champions

Jalkapallo. Ocean osallistuu taisteluun jalkapallokuninkuudesta European Championsillaan. Etukäteen peliä on mainostettu realistiseksi ja älykkääksi. Vielä mitä!

Mielestäni jalkapallo on jotain aivan muuta kuin European Championsin yltiöpäiset akrobatiaesitykset ja äänen nopeuden ylittävät tykitykset. Toteutus on kokonaisuudessaan punaisen kortin arvoinen: pallon hallinta on helppoa – kikkailu voi jatkua vaikka koko päivän ilman että sattuu leukaan. Vaivalla hierottuja taktiikoita ei tarvita, sillä syötötkin ovat yleensä puolen kentän mittaisia.

Grafiikasta tulee mieleen legokaupungin väki. Hupaisin yksityiskohta on maalivahdin tökkivä ja nykivä liikehdintä: miehellä on tasan kolme asentoa, joita yhdistellään liikkeen aikaansaamiseksi. Mutta vielä vähemmän kun katselee, peliä kuuntelee: katsomon ääntelykin tuo mieleen navetan aamukuudelta. Ja jotta imuri olisi täydellinen, tarvitaan töpseli seinään: ohjaustuntuma on aivan onneton. Jo alkaa kova imu käydä kohti roskapönttöä.

Alkumenussa voi säädellä muistakin jalkapallopeleistä tuttuja juttuja. Joukkueita on viidestä maasta (Englanti, Espanja, Italia, Saksa ja Ranska), mukana kunkin maan maajoukkue ja parisenkymmentä seurajoukkuetta. Pelimuotoja on ystävyysottelun lisäksi vapaasti muokattava Ocean Cup sekä muutaman liigakahina.

Taktiikkaruudussa pelikenttä on jaettu 16 palaseen, joihin jokaiseen voidaan merkitä kunkin pelaajan paikat, jolloin pallon sijainti määrää miesten sijoituksen. Peliryhmityksiä on kuusi, joista kaksi pelaajan (tai siis valmentajan) kuvioille. Ja kun syöttely on olennainen osa jalkapalloa, on syöttöpelin suunnittelu sen mukaista. Vikkelästi laskien EC:ssä on melkein 300 pelitilanteesta johdettavaa syöttömahdollisuutta.

Silti European Champions peli ei ole nähnytkään realismia eikä jalkapalloa. Ihmettelenpä vain, kuinka tällainen tekele on ylittänyt julkaisukynnyksen.

TLaitinen

Ocean
Amiga (vaatii 1 Mt)
Ohjaus: J, H
Testattu: A500 + 512 kt

35



CD-ROM-Update

Alone In The Dark

Seikkailupeli. Infogramesin jo klassinen, Lovecraft-henkinen vektoriseikkailupeli saa lievää uutta potkua CD-versiona. Pelin introssa puhutaan ja pelitapahtumia korostaa uusi, sopivan dramaattinen taustamusiikki. Ikävästi tosin itse peli majoittuu kiintolevylle tilaa syömään.

CD-version mukana tulee hauska pikku peli nimeltä Jack in the Dark. Muutenpa vanha tuttu on se vanha tuttu.

Nnirvi

Infogrames
PC CD-ROM
Näyttö: VGA
Ääni: Sound Blaster, AdLib, Roland
Ohjaus: N
Kiintolevy: 7,5 Mt
Testattu: 486/33, SB, CD-ROM 300 kt/s

CD-pelinä **85**



muuten **90**

CD-ROM-Update

Jurassic Park

Toimintapeli. Oceanin toimintaseikkailusta (7/92)ja virtuaali-3D-osuuksista koottu jouluhitti ilmestyi CD-ROM-versionakin. Alan Grant seikkailee maserilla ja kiväärillä ampuen isometrisissä maisemissa pikkuu ongelmia ratkoen, kunnes pääsee loppuosan virtuaali-3D-osuuksiin raptoreita röpöttämään. Keskinkertaista parempi lisenssipeli.

CD-pelin erot korppuversioon ovat pienet: varsin mukava taustamusiikki revitään CD:ltä ja pelin alussa on pieni animaation pätkä. That's it, folks.

Nnirvi

Ocean
PC CD-ROM
Näyttö: VGA
Ääni: Sound Blaster
Ohjaus: N
Kiintolevy: 1,5 Mt
Testattu: 486/33, SB, CD-ROM 300 kt/s

CD-pelinä **70**

muuten **80**

Adios Amiga?

Commodoren kyvyttömyys uuden koneen markkinoinnissa on tosiasia, jonka pinttyneinkin Amiga-fani myöntää. Commodoren "Amiga bisneskoneeksi" -iskulauseet eivät pystyneet kuitenkaan täysin teilaamaan A500:n nousua johtavaksi 16-bittiseksi pelikoneeksi Euroopassa. Yhdysvalloissa Amigan mainoskamppanjat olivat alun alkaen epäonnistuneita ja mainonta aivan liian satunnaista, jotta läpimurto olisi siellä edes teoriassa ollut mahdollista.

A500 oli aikoinaan suorastaan ylivoimainen pelikone. Vielä tänä päivänäkin parhaat pelit ko. koneelle jaksavat innostaa, vaikkakin itse laitteen teknologia on tietokoneiässä ikivanhaa. Vieläkin perus-Amiga päihittää tietyntyyppisissä toimintapeleissä huippunopean ja -kalliin MS-DOS-koneen mallikkaasti.

Uutta Amigaa odotellessaan pahimmat pelimaanit joutuivat hankkimaan Amigan rinnalle toisen pelikoneen. Strategiaseikkailusimulaatiofriikit valitsivat PC:n ja toimintapeli-intoilijat 16-bittisen konsolin. Uusi pelikäyttöön tarkoitettu sopuhintainen Amiga tuntui välillä mahdottomuudelta Commodoren suoltaessa markkinoille "bisneskäyttöön" kalliita huippumalleja.

Uutisen uudesta edullisesta pelikoneesta ottivat Amiga-fanit taatusti innostuneesti vastaan. Paperilla kyseinen kone onkin melkomoinen epeli, vaikka prosessorin "hitaus" ja äänipiirien uusimatta jättäminen kummastuttavatkin. Asiantuntijat väittävät koneen olevan kuitenkin moninkertaisesti perus-Amigaa nopeamman ja kyllähän nykyisillä äänilläkin pärjää pitkälle.

Nyt on kulunut yli vuosi A1200:n kauppoihin ilmestymisestä, eikä vielä ole ilmestynyt yhtään peliä, joka pakottaisi koneen hankintaan. Suurin osa peleistä on viritelmiä A500-peleistä. PC-pelien kääntäminen A1200:lle on luonnollisesti sujuvampaa kuin A500:lle, mutta 486:een sortuneet tuskin pitävät tätäkään kovin jämeränä myyntivalttina...

Andrew Braybrook päivitteli syyskuussa ECTS:ssä sitä, että hän oli vasta nyt vajaa vuosi A1200:n julkaisun jälkeen saanut Commodorelta laitteen tekniset tiedot useiden yhteydenottoyritysten jälkeen. Ymmärrän, ettei kyseisiä tietoja anneta kelle tahansa pulliaiselle, mutta Andrew on sentään yksi johtavia ja arvostetuimpia pelintekijöitä. Taatusti C64 menestyi osittain juuri Braybrookin pelien ansiosta. Siihen nähden moinen välinpitämättömyys Commodoren taholta on suorastaan edesvastuutonta.

Ennen joulua Commodoren uusin viritelmä CD32 valtasi palstatilaa Englannin lehdissä. CD32:han on yksinkertaistettuna A1200 CD-ROM-levyasemalla varustettuna ilman näppäimistöä. CD32:n paras myyntivaltti on hinta. Se on huomattavasti halvempi kuin esimerkiksi Megadrive-MegaCD-yhdistelmä, johon sitä toistuvasti verrataan.

Juuri CD32:n julkaisun kynnyksellä olisi Lontoon pelimessuilla odottanut näkevänsä sille jotain edes aavistuksen verran innostavaa. Laitteen mukana tulevat pelit Oscar ja Diggers ovat silkkaa A500-kamaa, viime mainittu pikatestauksen perusteella suorastaan masentava peli. Commodore ei ole softatalo, mutta edes jotain yritystä pitäisi heiltäkin löytyä. Miten olisi vaikkapa Zool 2 ja Elite 2 -paketti Psygnosiksen komealla, mutta simppelillä Microcosmilla höystettynä?



Kaikki eivät välttämättä muista, että Commodore ei ole itse luonut alkuperäistä Amigaa. Sen suunnittelusta vastasi pieni firma nimeltään Amiga Computer, jonka Commodore osti 1984. Ehkä tämä tausta osittain selittää Commodoren vaikeudet nerokkaan koneuutuuden kehittelyssä; A1200/CD32 ei nimittäin aiheuta samanlaista tutinaa selkäytimessä kuin A1000/500 aikoinaan.

Tuota tuttua tutinaa aiheuttaa 3DO. Kyseisen laitteen markkinointi jo ennen koneen julkaisua on ollut suorastaan hekumallisen nerokasta. Pääosan markkinoinnista ovat hoitaneet pelilehdet julkaisemalla kuolattavan hyvännäköisiä kuvia peleistä, joita ei edes välttämättä ole vielä olemassa. Viime talven CES-messuilla jopa osa demoista pyöri kulissien taakse piilotetulla Apple Quadrasilla (siis ihan kokonaan eri koneella). Silti kuhina 3DO:n ympärillä käy uskomattoman kuumana.

Strauss Zelnick, 20th Century Foxin presidentti, palkkansa puolesta miljoonan dollarin mies jätti yllättäen elokuvabisneksen taakseen ja siirtyi pienen pelifirman Crystal Dynamicsin johtoon. Hollywood kohahti. Kyseinen pelifirma keskittyy 3DO:hon ja sen Crash and Burnistä, Mad Max -tyylisestä autopelistä on tulossa 3DO:n ensimmäinen showpiece-peli. Zelnickin mukaan muitakin elokuvakihoja on tulossa 3DO-apajille.

3DO:n hintaa on kritisoitu, mutta olihan Amigakin aikoinaan kallis kone. 3DO:n takana on kaiken lisäksi nippu erittäin voimakkaita, vauraita firmoja (EA, Matsushita, Time-Warner, A~T&T) ja lähes kaikki maineikkaat pelitalot ovat ilmoittaneet halunsa tukea laitetta.

Ironista Commodoren kannalta on se, että 3DO:n on suunnitellut osittain sama tiimi kuin aikoinaan Amigan. Niinpä 3DO:ta voisi jopa kutsua 90-luvun Amigaksi, jonka menestymisen esteeksi ei ainakaan tule commodoremainen kivirekimarkkinointi.

JTurunen

JTurunen on toimintapelifriikki, joka vannoo lähinnä konsoleiden ja Amigan nimeen. Syystäkin Commodoren politiikka siis harmittaa.

Lisätappioita Commodorelle

Huolimatta Amiga CD32:n innostuneesta vastaanotosta, huoli Commodore pitkän tähtäimen tulevaisuudesta on edelleen ankara. Yritys julkaisi viimeisimmän tuloksensa ennen joulua.

Commodoren kesäkuun viimeinen päivä loppunut tilikausi näytti 590,8 miljoonan dollarin liikevaihtoa (911 milj. dollaria 1992). Tappiota tuli 356,5 miljoonaa dollaria. Viimeisen vuosineljänneksen aikana tappio oli 82,9 miljoonaa dollaria, kun voittoa vuotta aikaisemmin tuli 27,6 miljoonaa dollaria. Seuraavan tilikauden ensimmäisen neljänneksen likevaihto oli 82,6 miljoonaa dollaria ja tappio 9,7 miljoonaa dollaria.

Commodoren Yhdysvaltain pääkonttori kommentoi: "Yrityksen taloudellinen tilanne ja toiminnalliset tulokset nostavat todellisia epäilyksiä yrityksen kyvystä jatkaa toimivana konsernina." (CTW 29.11.93)

Ratkaise Lands of Lore

Kaivoskomppania

●● Urbish Mine Co. on tuottanut suunnattomia vaikeuksia, samoin kuin Scotian muurin särkeminen. Molemmat asiat selviävät nyt. Suluissa olevat numerot viittaavat karttoihin.

Ennen kuin avaat Urbishin ensimmäisen oven käy Upper Opinwoodissa hakemassa vihreä kallo. Vain kallolla voi tappaa oven takana vaanivan Larkhonin.

Larkhonin kuoltua mene portaita alas (2). Puhu virkailijalle (3) ja ota hakku. Hae iso moukari syvennyksestä (4). Jotta saisit auki oven (5) sulje pohjoinen ovi, sillä ne eivät voi olla auki yhtä aikaa. Ota arkusta hopea-avain (6) ja mene alas (7).

Kaivostasot 1 ja 2

Ovi aukeaa hopea-avaimella (1). Käännä pohjoista pyörää (2) kerran ja paina nappia (8), eteesi ilmestyy teleportteri ja kuoppa. (Jos käännät eteläistä pyörää ja painat nappia ilmestyy teleportteri, joka vie takaisin toimistotasolle, kun taas molempien pyörien kääntäminen luo vain kuopan.) Mene teleportteriin.

Ilmestyt tasolle 2 kohtaan 1. Pohjoiset seinät häviävät, kun painat nappeja (3 ja 4). Siellä ei kuitenkaan ole mitään tärkeää. Päästäksesi kolmen pyörän ohitse, käännä vasenta, oikeaa ja keskimmäistä, jolloin pohjoisseinä häviää.

Paina nappeja (6 ja 7) hävittääksesi eteläisen seinän. Pane jotain painoksi laatalle (8) ja ota Mine Key 4 syvennyksestä. Avaa avaimella lukko (10) saadaksesi kaksi läntistä seinää häviämään. Täällä et voi kuitenkaan tehdä vielä mitään.

Paina nappia (11) avataksesi itäisen seinän. Mene ovesta ja se sulkeutuu jälkeesi. Pane jotain laatalle (13). Astu päälle ja pane jotain laatalle (14) ja heitä jotain laatalle (15). Pane jotain laatalle (16). Käristyt kertaalleen, mutta pystyt ottamaan Wand of Fireballsin syvennyksestä (18). Tämä avaa oven. Käristyt vielä kertaalleen palatessasi takaisin.

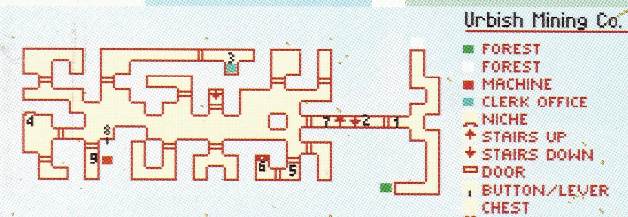
Paina nappia (12). Käytä Wand of Fireballsia tai tulipalloloitsua (19) (ole itse tarpeeksi kaukana!). Ota Mine Key 5 syvennyksestä (20). Avaa sillä lukko (21). Mene ylös kaivostasolle 1.

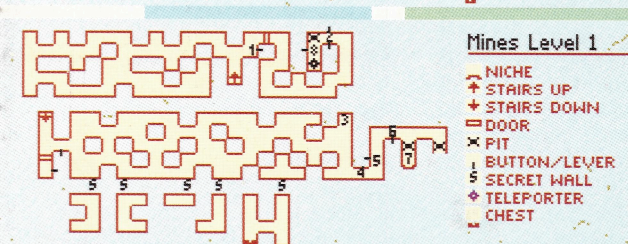
Ota Mine Key 2 (3). Mene salaseinän läpi (4) (se sulkeutuu perässäsi ja aukeaa Mine Key 2:lla kohdassa 5.) Käännä pyörää (6). Ota toinen Mine Key 2 syvennyksestä (7). Pudottaudu kuoppaan ja olet taas tasolla 2.

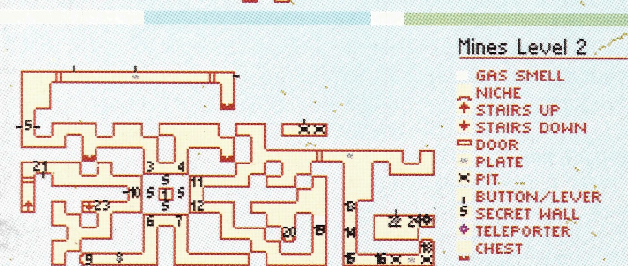
Pane jotain laatalle (22) ja paina nappia pohjoisseinällä. Mene teleportteriin (24). Pääset Urbish Miningiin, mene alas (7).

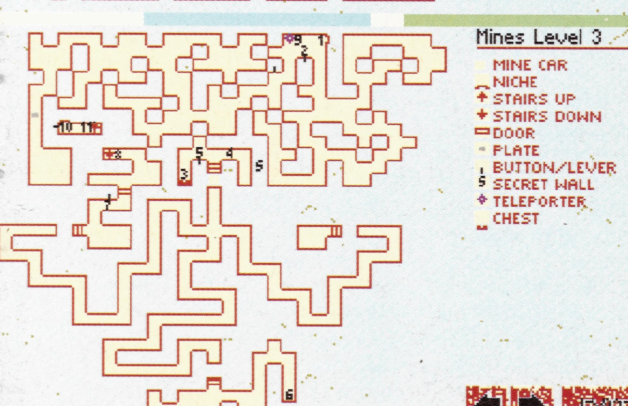
Olet taas tasolla 1. Käännä pyörää (2) miten tahansa ja paina nappia (8). Pudottaudu pohjoisessa olevaan kuoppaan tasolle 2.

Pudottaudu kahden askeleen päässä idässä olevaan kuoppaan tai paina nappia pohjoisseinällä.









Kaivostaso 3

Ota hopea-avain syvennyksestä (1). Avaa sillä lukko (2), joka avaa seinän. Mene lounaiskulman salaseinän läpi ja ota arkusta (3) kultainen jalokivi. Käytä sitä lukkoon (4). Vedä molemmat vivut ylös (5) ja mene ajelemaan kaivoskärryillä kohtaan 6. Matkalla pitää painaa paria nappia. Käytä hakkua eteläseinään (6) ja nappaa hiilenpalanen. Mene takaisin kaivoskärryyn ja tällä kertaa vedä vasemmanpuoleisin vipu alas ja jätä oikeanpuoleisin ylös. Mene taas kärryyn. Tiirikoi lukko (7) avataksesi oven. Mene portaita alas (8).

Kaivostaso 4

Paina nappia (1) aktivoidaksesi teleportterin. Astu teleportteriin kohdassa 2. Paina nappia länsiseinällä (3) estääksesi tulipallojen tulemisen. Hakkaa ainakin yksi kivihirviö jossakin 5:llä merkityistä kohdista ja ota verikivi.

Spinneri on kohdassa 9. Jos käännät kaikkia neljää pyörää spinnerin ympärillä, se sulkeutuu.

Käytä hakkua kivivyöryihin kohdissa, jotka on merkitty 6:lla. Klikkaa luita (7) ja ne heräävät henkiin. Kun ne taas kuolevat klikkaa luiden oikealla puolella ja löydät ruosteisen avaimen.

Mene kohtaan 8, tutki luut kahdesti. Et tarvitse kirjettä, mutta ratas on tuikitarpeellinen. Astu teleportteriin (10). Mene portaita ylös tasolle 3 (11). Mene teleportteriin (9).

Takaisin Urbish Miningiin

Tiirikoi lukko (8) ja saat oven auki. Kohdassa 9 on kone. Käytä ratasta pyörään vähäsen vasemmalle ja alas rattaasta, joka on jo siinä (vasemmanpuoleisin ympyrä). Avaa luukku. Pane hiilenpala sisään ja vedä yläosan vivusta. Mene alas portaita tasolle 1 kohtaan 7.

Käännä pohjoisin pyörä ylös. Paina nappia (8) ja astu teleportteriin. Olet tasolla 2, mene alas portaita kohdassa 23. Tulet tasolle 3.

Paina nappia länsiseinällä (10). Ota loistava avain syvennyksestä, joka ilmestyy pohjoisseinälle. Mene takaisin ylös kakkostasolle portaita (11) ja jatka ykköstasolle (21). Pudottaudu kuoppaan (7) ja palaat kakkostasolle, josta jatkat teleportteriin (24).

Joudut takaisin Urbish Miningiin, josta menet alas portaita (7) ykköstasolle. Pudottaudu kuoppaan (8) kakkostasolle, jossa pudottaudu itäiseen kuoppaan.

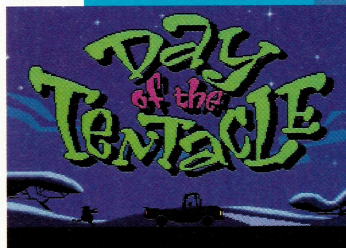
Pääset tasolle 3, jossa vedä vasen vipu alas ja oikea vipu ylös (5). Mene kaivoskärryihin ja alas portaita (8) tasolle 4.

Mene teleportteriin (2). Käytä loistavaa avainta lukkoon (12). Käytä ruosteista avainta lukkoon (13). Kun molemmat lukot on avattu, ovi aukeaa. Puhu Paulsonille (14) ja hän liittyy joukkooon. Ota Paulsonin avain ennen kuin lähdet ruudusta. Katso eteläistä seinää (15), siihen ilmestyy nappi. Paina sitä ja avaa seinä. Paulsonin kamoista (16) varmista, että otat mukaasi Mine Key 4:n ja erittäin tärkeän Vaelan's Cuben. Käytä avainta lukkoon (17). Mene kolmen teleportterin pohjoisimpaan (18) päästäksesi takaisin ylimmälle tasolle, josta jatkat matkaasi Upper Opinwoodiin.

Huomio! Juuri löytyneellä Vaelan's Cubella avataan Scotian muuri!



Ratkaise



Osa 2



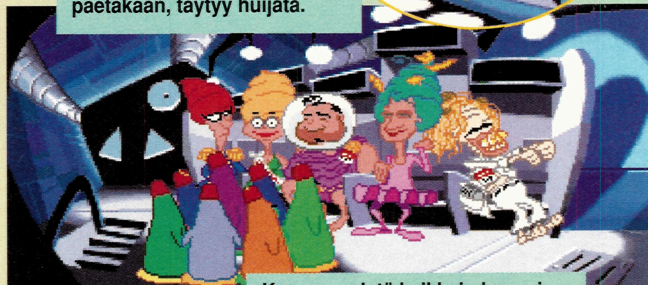
Tohtori Fredin pelastus osa 1.



Kennelistä ei noin vain paetakaan, täytyy huijata.

Tulevaisuuden kauhuvisio

●● Kun George Washington menneisyydessä hakkasi puun poikki, putosi Laverne tulevaisuudessa puusta että kolahti. Nyt riippuu paljon Lavernesta, miten hän pystyy muuttamaan kammottavan tulevaisuuden turvalliseksi ja lonkerottomaksi. Ensimmäinen ongelma on päästä pois vankilasta.



Ken on meistä kaikkein kaunein, ken on meistä herttaisin...



Ai mitenkö Ednan saa häipymään? Näin!



Hamsterinpyydystysoperaatio.



Rullaluistimet jalkaan ja menoksi.

Pyysin vartijalta lupaa mennä vessaan, mutta meninkin nopeasti aikakoneen luokse ja siirsin skalpellini Bernardille.

Vaihdoin Bernardiin. Annoin teko-oksennuksen, lipputangon kammen, valkaisuaineen ja haarukan Lavernelle. Käppäilin yhä Bernardina yläkerran keskimmäiseen huoneeseen ja lahjoitin mukanani olleen kirjeen masentuneen näköiselle miehelle. Mies ilahtui suunnattomasti ja loikki ulos, ja leikkipyssy oli minun.

Lähdin yläkertaan juttelemaan Ednan kanssa ja kyselin Tohtori Fredin kuulumisia. Ednan tietokoneista näkyi kaikkea mielenkiintoista, joten tönäisin hänet pois tieltä, jotta pääsin käsiksi koneisiin. Laitoin videonauhan videoon.

Painelin myyjän luokse ja vaihdoin leikkipyssyn sytyttimeen. Rupattelin myyjän kanssa ja annoin hänen tarjota itselleni sikarin. Tällä kertaa se ei räjähtänytkään, joten sain mainion tupakkatuotteen.

Oozo-klovni oli aina ärsyttänyt minua, joten päätin näyttää sille. Tökkäisin sitä skalpellilla ja sieppasin naururasian. Menin pesuhuoneeseen ja laitoin puseron kuivaajaan. Työnsin myös hirveän kasan kolikoita raha-aukkoon.

Uinu, uinu, tohtorini

Muistelin, että tohtori Fred joi vain aitoa, ei kofeiinitonta kahvia, joten päätin kokeilla, miten hän reagoi kofeiinittomaan. Reaktio oli odottamaton. Huolestuin ja ajattelin seurailla Fredin edesottamuksia, joten hiippailin videohuoneeseen tarkkailemaan. Katsoin monitoria ja painoin äänitysnäppäintä. Fredin kädet toimivat kassakaapin lukolla liian nopeasti minun silmilleni, joten kelasin kasetin alkuun ja katsoin nauhan hidastettuna. Nyt sainkin yhdistelmän selville ja painoin sen mieleeni.

Avasin tohtori Fredin työhuoneen kassakaapin ja otin sopimuksen. Sitten huolestuin taas Fredistä ja menin savupiipun kautta etsimään häntä. Katolle tultuani näinkin hänet ikkunasta ja kiipesin sisäpuolelle. Otin köyden nukkuvan Fredin ympäriltä, menin takaisin katolle ja sidoin köyden hihnapyörään. Painoksi sidoin oven edessä seisovan muumion, jonka maalasin ensin punaiseksi. Menin taas ta-

kaisin katolle, vedin köydestä, ja hups heijaa, olin taas alhaalla. Kömmin vielä kerran ylös savupiipusta ja menin ikkunasta sisään. Vaihdoin muumion ja Fredin paikkoja ja laitoin köyden kiinni Frediin. Siirryin ikkunasta ulkopuolelle ja vedin köydestä.

Pienen tapaturman jälkeen tungin suppilon Fredin suuhun ja kaadoin häneen tavallista kahvia saadakseni hänet hereille. Puhuin Fredin kanssa niin kauan, että hän suostui allekirjoittamaan sopimuksen. Kun katselin sopimusta tarkemmin, huomasin, että päivämäärä oli mennyt jo umpeen. Siispä laitoin siihen postimerkin ja annoin sen Hoagielle. Annoin Hoagielle myös sytyttimen ja sikarin. Samalla annoin naururasian Lavernelle. Sitten oli taas Hoagien vuoro, joten vaihdoin häneen.

Tupakointi vaarentaa hampaasi

Annoin spaghetin, leikkihiiren, hevosen tekohampaat ja purkinavaajan Lavernelle. Sitten kävin työntämässä sopimuksen postilaatikkoon. Hämmästeltyäni postin nopeutta hetkisen, menin Georgen puheille, ja koska hän oli tupakkamiehiä, tarjosin hänelle mukanani olleen sikarin. Georgen hampaat eivät oikein pitäneet tästä tempusta, joten annoin Bernardin pyydystämät kalisevat hampaat hänelle.

Thomas suostui vihdoinkin sytyttämään tulen takkaan, jolloin Johnille tuli kuuma ja luopui huovastaan. Sieppasin sen parempaan talteen. Menin katolle ja tukin savupiipun huovalla. Tottakai takka alkoi savuttaa ja arvoisat herrat syöksyivät ulos. Minulla oli vapaat kädet ottaa pöydälle jäänyt kultakynä, jonka jälkeen vaihdoin Laverneen.

Vankilasta ulos

Menin takaisin vankilaan ja kerroin vartijalle, että minulla on niin huono olo, että minun oli pakko päästä lääkäriin. Lekurilla oli vähän kiire, ja hän jätti minut hetkeksi yksin huoneeseen. Nappasin välittömästi kiinnostavan näköisen kaavion ja lähdin.

Pääsin eteiseen, jatkoin päätyovesta sisään ja oikaisin katolle takan kautta. Hieno Yhdysvaltain lippu liehui tangossa, ja


Patteri ladataan näin.

sainkin sen haltuuni laittamalla puuttuvan kammen paikoilleen. Menin savupiipun kautta takaisin vankilaan.

Nyt pyysin päästä vessaan. Nopeasti annoin kaavion Hoagille ja jatkoin taas Hoagien hahmossa.

Menin yläkerran keskimmäiseen huoneeseen juttelemaan kiireisen Betsy Rossin kanssa. Hän oli väsäämässä monien ohjeitten mukaista Yhdysvaltain lippua, joten lisäsin oman kaavioni kaavapinoon ja vaihdoin Laverneen.

Minä olen lonkero!

Lipusta syntyi oivallinen lonkerovalepuku, jonka tietysti heti puin päälleni. Menin ulos ja sivelin aidan valkaisuaineella, mikä aiheutti kissalle lievän stressaantumisen. Minun kävi kissaa sääliksi ja päätin hieman lepytellä sitä leikkihiirellä ja sain kaapattuani sen taskuuni.

Menin motelliin ja suunnistin takkahuoneeseen. Pyysin siniseltä lonkerolta ihmisnäyttelyn nimikortin ja menin yläkerran vasemmanpuolimmaisen huoneen ovesta sisään. Avasin kehyksissä lojuvan aikakapselin ja otin sieltä löytyneen etikan. Koska itse en löytänyt sille käyttöä, annoin sen Hoagielle.

Huojuin takaisin käytävään ja löysin keskimmäisestä huoneesta vanhan Ted-muumion, jota päätin käyttää hiukan hyväkseni, jotta voisin osallistua ihmisten kauneuskilpailuun. Otin rullaluistimet oikealta ja laitoin ne muumiolle. Lisäksi nappasin myös jatkojohdon ja tönäisin muumiota. Se lähti hilpeästi liikkeelle.

Seurasin muumiota alakertaan, ja otin matkalla jääkoneesta jäätyneen hamsterin. Sitten laitoin nimikortin muumion taskuun.

Hoipuin yläkertaan seuraamaan kauneuskilpailuja. Muumioni ei ollut kovin kaunis, joten sitä piti parennella. Hiukset syntyivät vikkelistä spagetista, kun vielä hiukan muokkasin niitä haarukalla. Laitoin sille myös tekohampaat ja naururasian, jotta se tuntuisi elävältä. Armas muumioni ei vieläkään tuntunut pärjäävän, joten pahin kilpailija oli hoidettava pois tieltä. Haroldin eteen asetettu tekoyrjö hoiti homman. Käppäilin tuomarien alueelle ja puhelin heidän kanssaan niin kauan, että voitin palkinnon.

Vanginvartija oli mielestäni aika sympaattinen ja lahjoitinkin palkintoni hänelle. Hänelle tuli kiire vaimonsa luokse. Katkaisin virran ihmiskennelistä ja heitin haisunäädäksi naamioidun kissan Edisonien eteen. Jostain syystä heillekin tuli kiire.

Valmiina lähtöön

Menin keittiöön ja laitoin jäätyneen hamsterin mikroaaltouuniin sulamaan. Kävin pesuhuoneessa hakemassa puseron kuivaajasta ja menin aikakoneen luokse. Laitoin jatkojohdon kiinni pistokkeeseen ja työnsin sen ikkunasta sisään. Menin kaappikellon kautta kellariin. Koska hamsterilla näytti olevan kylmä, puin puseron sen päälle. Sitten pistin jatkojohdon pistorasiaan ja hamsterin generaattoriin.

Noustuani raunioista imuroin hamsterin hiirenkolosta ja otin imurista pölypallon, joka paljastui hamsteriksi. Laitoin sen taas takaisin generaattoriin. Nyt Laverne oli valmis lähtöön.

Vielä Hoagie piti saada lähtövalmiiksi. Menin Hoagiena Red Edisonin luokse laboratorioon ja annoin hänelle kultakynän, etikan ja öljyn. Otin pariston hyllystä ja menin Benjamin Franklinin huoneeseen ja annoin hänelle laboratoriotakin. Benjamin vei minut ulos lennättämään leijaa.

Panin pariston leijan taskuun ja tönäisin leijan ilmaan, kun Benjamin sanoi "NYT". Salama osui sopivasti patteriin ja latasi sen. Laitoin patterin aikakoneen pistokkeeseen ja Hoagie oli valmis lähtöön. Niinpä vaihdoin Bernardiin.

Menin katselemaan telkkaria, ja sieltä tulikin mielenkiintoinen mainos hienosta timantista, joka maksaa kaksi miljoonaa dollaria. Juuri sen verranhan tohtori Fred sai sveitsiläiselle pankkitilileen, joten tilasin timantin puhelimitse. Nyt oli Bernardkin valmis, joten käynnistimme aikakoneen ja palasimme eiliseen. Siirto ei oikein onnistunut, meistä tuli kolmipäinen hirviö.

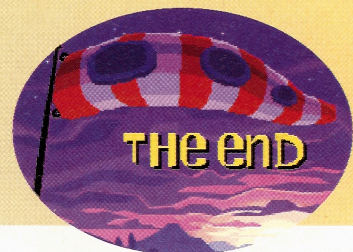
Purppuranpunainen lonkero, itse päähirviö oli odottamassa meitä ja ammuskeli meitä pienennystykillä. Ja me karkuun.

Pääsimme ensimmäiseen huoneeseen, avasimme oven ja taas pienennyssäde osui. Menimme keskimmäisestä ovesta sisään, ja siellä olikin sopivan näköinen hiirenkolo, josta juuri ja juuri mahduimme. Pääsimme siitä seuraavaan huoneeseen, jossa kasvoimme taas normaalikokoisiksi. Nappasimme keilapallon ja painuimme takaisin laboratorioon.

Lonkerot olivat kymmenpäisenä laumana edessämme, mutta keilapallolla ne kaatuivat kuin – no, keilat. Yritimme päästä vääntämään vipua, mutta itse purppuralonkero ilmestyi eteemme tulevaisuudesta. Muistelin lukeneeni jostain, että sana on miekkaa mahtavampi, joten päätimme kokeilla sitä käytännössä.

Usutimme purppuraa lonkeroa ampumaan tohtori Frediä, joka riippui köysissä pää alaspäin ja lopulta pitkän juttelun jälkeen hän suostui. Pienennyssäde osui tohtori Fredin pääpeiliin ja kimposi suoraan takaisin lonkeroon. Purppuraraukka lähti kirjekuoressa kohti Siperiaa ja minunkin pelini oli pelattu.

Jukka Aalto, Antti Mäkynen



Ratkaise

Veil of Darkness

Osa 2

"Yes, fool. It is the power of Kajrn that you feel. Now do you realize how powerless you are?"





Kultaseppä valmistaa hopealuodit.



Hullu Frank antaa vinkkejä.

Vampyyrinretale

●● Viime lehdessä pelastimme muun muassa puuksi muuttuneen miehen ja järkensä menettäneen tytön. Nyt tuhoamme itse Kairnin ja poistamme pimeyden viitan Csardan laaksosta.

Veil of Darknessin ennustus toteutuu kohta kohdalta sitä mukaa kun tehtävät on suoritettu. Mutta mitä tehdä jo kertaalleen hirtetylle miehelle, kadotukseen tuomituille sieluille ja puhuvalle kirjalle?

Hirtetyn viimeinen toivomus

Tienristeyksessä roikkuu hirtetty mies. Mies ei kuitenkaan ole oikeasti kuollut, eikä hänen sielunsa pääse irti ruumiista ennen kuin oikea Eduardin murhaaja on saatu kiinni.

Käy rauhantuomarin (magistrate) juttusilla. Tuomari pyytää tappamaan ihmissuden ja keräämään todisteet Eduardin murhaajasta, vaikka yksi mies onkin jo hirtetty varoittavana esimerkkinä. Haudankaivajan pihalta löydät lapion ja persiljaa (parsley), josta apteekkari osaa kertoa jotain hyvin mielenkiintoista. Haudankaivajan talosta löydät lisää todisteita, kuten tyhjän viinipullon ja repeytyneen paidan.

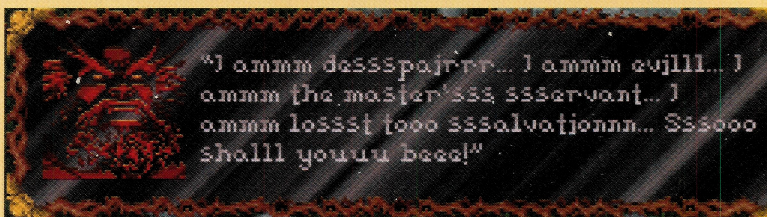
Vie todisteet haudankaivajasta tuomarille ja palaa hirtetyn luo tienristeykseen. Hirtetyn miehen sielu vapautuu ja saat avaimen. Käy ohimennen myös jututtamassa noitaa ja kysäise taikakalusta.

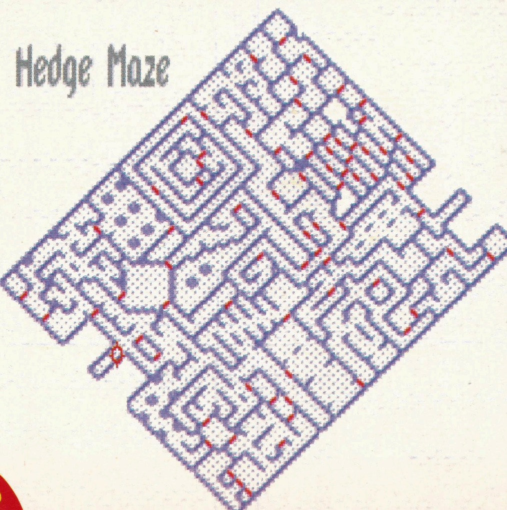
Haudankaivajan talon kellarista on sielujen kirja, jossa mainitaan Kirillin pojan nimi. Hirtetyn antamalla avaimella pääsee luostarin kirjastoon, josta löydät maagisen kirjan. Pyydä kirjan ohjeiden mukaan toisen kylän hopeaseppää valamaan hopeinen kello. Mainitse myös luodeista (bullets), jolloin seppä varustaa aseesi hopealuodein. Kirja kertoo lisäksi siunatusta kynttilästä.

Hautausmaalla kohtaat vihreän haamun, joka kertoo labyrintistä (Hedge Maze) ja antaa



Seitsemän kadotettua sielua.

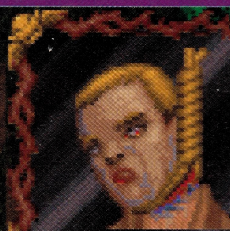


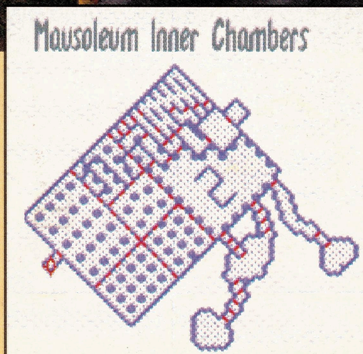


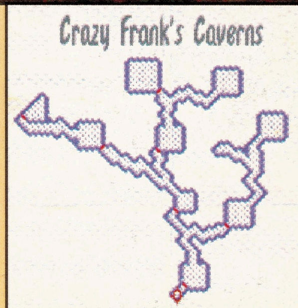


Kryptaa vartioi henki, joka ei päästä sisään.


Tienristeyksessä roikkuu syyttä hirtetty mies.







avaimen. Lue hautakivien kirjoitukset ja kaiva vampyyrin hauta auki. Mene mausoleumin eteen, jolloin punainen haamu nousee maasta. Sytytä munkin siunaama kynttilä, sido punainen nauha kelloon ja kumauta sitä piikillä, jonka löysit haudasta. Taian onnistuttua haamu katoaa, ja jälleen yksi ennustus on käynyt toteen.

Seitsemän seinähullua sielua

Metsässä on pidettävä taikakalua kaulassa. Tärkeimmät poimittavat ovat sarvi, oksa ja hattu, jonka löydät mökistä. Yrtit ja kolikot kannattaa samaten kerätä parempaan talteen. Jos sinulla on nyt vähintään 15 kolikkoa, ne on viisainta sijoittaa miekkaan, jonka voit ostaa hopeasepältä. Miekan teho kasvaa, kun käy luostarissa siunaamassa sen.

Metsästä selvittyäsi anna oksa mustalaiselle ja käy visiitillä noidan luona. Hän kaivertaa sarveen tarvittavat riimut. Kiiruhda järven rantaan ja puhalla sarveen. Pyydä järvestä nousevaa lautturia viemään sinut saarelle. Saarella taikasauva osoittautuu purevaksi aseeksi. Kulaus punaisesta purnukasta antaa lisää jykevyyttä iskuihin ja tekokuiden mätkiminen käy leikiten. Saarelta ota talteen tikari, jonka jälkeen voitkin palata takaisin.

Hedge Mazesta pitää löytää kuusi valkosipulia (garlic) ja lopulta kartano. Kartanon isännälle maistuisi tupakka. Vastalahjaksi tupakasta saa ristin, jolla voi paikantaa Kairnin lepopaikan. Vintillä on miekka. Kartanosta saat haltuusi myös kirjan, jota lukemalla pääsee eroon liiasta vanhenemisesta. On jälleen aika palata takaisin ihmisten ilmoille. Kiikuta valkosipulit apteekkarille ja hän sitoo niistä sinulle kauniin kaulanauhan.

Toisesta kylästä löydät transsiin vaipuneen tytön. Tämän saa herätetyksi kertomalla hänelle Kirillin pojan nimen. Pahaksi onneksi tyttö haluaa pitkästä aikaa verrytellä leukapieliään ja kertoo sinulle tylsän tarinansa. Kirillkin osaa kertoa yhtä ja toista pojastaan Andreista, ja antaa sinulle lopulta avaimen talon vintille, jossa Andrei majailee. Tapa zombie hopeamiekalla ja poimi suolten keskeltä pilkottava timantti reppuusi.

Ihmissuden löydät maatilalta – keittiöstä. Ota coltti kouraan ja asetu hyvälle ampumapaikalla. Sano emännälle "werewolf" ja vedä liipasimesta. Isäntä ottaa vaimonsa kuoleman varsin rauhallisesti, ja voitkin mennä noutamaan palkkiorahojasi tuomarilta. Rahojen joukosta löydät yhden erilaisen, jonka voit siirtää syrjään.

Sulkeudu mausoleumiin. Anna sieluille heidän haluamansa esineet: sormus, timantti, viulu, tikari, miekka, hattu, kolikko ja sulkakynä, jolloin he kiitollisina avaavat sinulle tien huoneeseen, josta löydät taikarasian.


Outo maanviljelijän rouva onkin....

Kirja nimeltä Agrippa

Hiippaile kylään, jossa saat baarin asiakkaiden juoruista selville Hullun Frankin mökin sijainnin. Baarin yläkerrasta löydät oudon tyypin peilin edestä. Osta häneltä hammas ja mene tapaamaan mustalaisennustajaa. Hän tekee sinulle voodoo-nuken kynttilän vahasta ja hampaasta. Hullun Frankin mökillä ota nukke toiseen käteen ja hiusneula toiseen. Nyt Frank kertoo mielellään salaisuutensa luolasta ja kirjasta.

Ennen luolaan menoa osta useita pulloja pyhää vettä, jolla voit voidella raapivat vampyyrinaiset. Murra luolassa lukittu ovi sorkkaraudalla ja puhu kirjalle (Agrippa). Kirja antaa sinulle tehtävän, jota lähdet täyttämään vaikka kirja manaakin päällesi ilkeän loitsun.

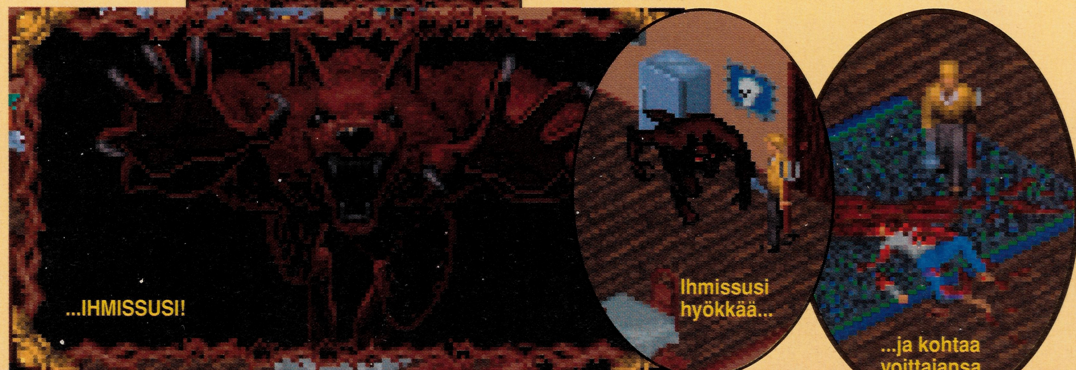
Vieraile Kairnin linnassa. Tapa luurangot portilta ja saat avaimen, jolla aukeaa vartiotuvan ovi. Ota linnassa risti käteen. Kirjastosta löydät kirjan, jota lukemalla saat purettua Agrippan taian. Palaa takaisin alakertaan huoneeseen, jossa on vain kaappi ja kaksi ovea. Kaappia oikeasta kohtaa työntämällä paljastuu salaovi. Kipitä portaat alas ja työnnä jälleen kaappia. Saavut lopulta huoneeseen, jossa on vankityrmä ja ruumisarkku. Korjaa talteen raskas avain ja naulaa arkku kiinni. Palaa Agrippan luo ja aukaise kahleet, jolloin saat tietoosi Kairnin oikean nimen.

The Final Battle

Nouse torniin, jossa tiedät itse pääpirun odottavan. Ripusta valkosipulit kaulaasi, ota toiseen käteen sieni ja toiseen pyhä vesi. Pistä myös taikarasia näkösälle. Nouse portaat ja kohtaa Kairn. Hotkaise ensimmäiseksi sieni ja tulet väliaikaisesti sokeaksi. Valkosipuli estää tehokkaasti Kairnin lähentely-yritykset, joten sinulla on aikaa nakata vesi hänen päälleen.

Seuraavaksi on aika valkeuden tulla, joten aukaise taikarasian kansi. Lausu Kairnin oikea nimi ja Kairn pakenee lyötynä, mutta ei kauas. Pinkaise kellariin ruumisarkulle, ja siellä Kairn jo odotteleekin. Teurastus voi alkaa. Lihat paloiteltuasi voitkin syventyä uuteen naistuttavuuteesi aivan uudella tavalla.

Lauri Turunen


...IHMISSUSI!

Ihmissusi hyökkää...

...ja kohtaa voittajansa.

Ratkaise

Osa 2





Malakian kohtalo

●● Viime lehdessä luimme Krondorin kirjan neljä ensimmäistä osaa, nyt jatkamme loppuun asti. Midkemian maa on kohta selvä.

Luku 5
Sotajuonia

Osta Colitari-myrkkyä Nortwardenista ja puhu paronille. Herttua on etelässä. Luoteesta löydät kolme arkkua. Arkut saa auki sanoilla Onion, Outside ja Door. Myrkytys tapahtuu poimimalla ruokaa arkusta ja käyttämällä myrkkyä siihen. Palatuta kaikki(!) myrkkyruuat arkkuihin (heh).

Tamney The Minstrel on ladossa lähellä Dencamp at Teethiä. Oven voi avata vain jos jollakulla on voima vähintään 30. Jos muuten ei onnistu, osta kaupasta voimajuomaa eli Fandrol's Formulaa. Kivet löytää luolasta Decampin itäpuolelta.

Goblineja on aivan liian monta tapettavaksi, joten kiertele eri kaupoissa ja myy timantit. Saat tarpeeksi tuohta, jotta voit lajoa goblinit päästämään porukan läpi solasta. Raglamissa juotat Patruksen känniin ja mene sitten laulamaan insinöörille, joka asuu tavernan vieressä.



Joen lähellä on ansoitettu laatikko, josta saat puuttuvan osan katapulttiin. Korjaa heittokone ja ammu sillä. Yllättäen Krodlechin talon katon läpi sataa muutama tonnia kiveä, joten voit mennä turvallisesti sisään ja kääntää Lims Kragman miekan (pelin paras miekka muuten) sotasuunnitelmien ohella.

Decampin kaakkoispuolella, talon ja kaivon lähellä kummittelee kuusi Moreheld-velhoa, jotka on tuhottava. Tappelu ei ole vaikea, jos vain kunnostaa aseet ja haarniskat huippuunsa. Patriukselle lisäksi aivastuspulveria velhojen hyydyttämiseen ja Noxious Root Oilia vihulaisten hätöön niskasta. Yritä yllättää heidät. Laita James ja Locklear kimppuun niin, että mahdollisimman moni velho ei voi loitsia (ts. viereen).

Luku 6
Paluu viemäreihin

Viemäreistä löytyy yhtä ja toista mielenkiintoista. Katt on kaakossa, uloskäynti puolestaan etelässä. Hae Lassurin patsas viemärin alakerrasta, ansoitetusta arkusta aivan portaikon läheltä. Samaisesta arkusta löytyy toinenkin Lims Kragnan miekka.

Krondorin lähellä olevalta ruumiilta saa tärkeän avaimen, jota käytetään myöhemmin. Pohjoisesta löytyy toinen Lighting Staff, jonka voi myydä velhopuotiin tai säästää tulevaa varten. Jatka seuraavaksi Malac's Crossiin. Siunauta miekkasi ja haarniskasi Lims Kragman temppelissä, jolloin saat niihin +15 % bonuksia. Investointi on pelin myöhempiä vaiheita varten tärkeä.

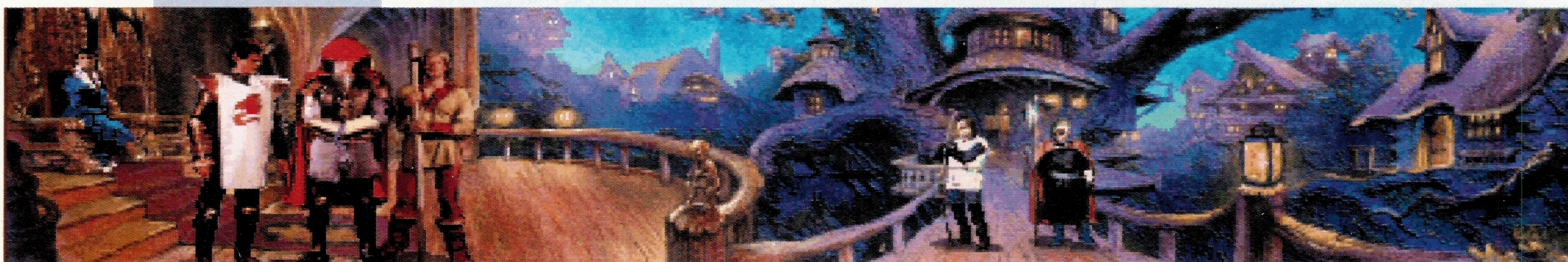
Käärmemiehet ovat helppo nakki, kunhan ne yllättää ja käyttää ahkerasti parannuspotioita. Malacsin Loharista, joka on luoteessa Malac's crossista, voi olla apua. Mitchell Waylander on Sloopissa. Vietyäsi viestin apotille suuntaa Eggleyhyn.



Stellanin taloon sopii avain, jonka käänsit Krondorin luona olevalta ruumiilta. Sarthiin pääset luolaholvien kautta. Tutki kirjasto, kunnes löydät etsimäsi.

Elvendariin pääsee Mac Mordian Cadallin luolien kautta. Sisäänkäynti on LaMuttin eteläpuolella.

Kun olet tullut metsään, älä ylitä jokea, vaan suuntaa koilliseen ja löydät prinssi Calinin. Kun olet taistellut tiesi haltiain ovelle asti, käänny takaisin ja hae kaupasta ruokaa mahdollisimman paljon. Ota mukaasi myrkky- ja tulinuolia sekä rutkasti vihreitä parannuspulloja.



Myy turhat rojut, kuten wywernien munat, extrasoihdut (yksi valosormus riittää) ja muut tarpeettomat tavarat. Vaella haltiakaupunkiin, mutta varo matkalla uniniittyä.

Luku 7
Valevuoren kätkö

Kulje koilliseen, ylitä silta ja jatka koilliseen, kunnes kohtaat herttuan ja moreheldin. Luoteesta löydät arkun, jonka koodi on Snowflake, ja josta saat tunnussanan goblineille. Ylitettyäsi sillan jatka itään kohdataksesi Moreaulfin.

Lounaasta löydät arkun (Victory). Arkusta pohjoiseen taasen on Squire Phillipin majapaikka. Vartiossa on rutkasti hyvin aseistettuja goblineja, joihin Mind Melt puree mainiosti.

Itse Rift Machine on joen yhaarassa olevalla niemimaalla. Yksi tiellä olevista vuorista on valevuori, joten päätä seinään vain. Klikkaa hiirellä Riftmasiinaa ja käytä artifaktia aparaattin.



Luku 8
Voimain kuppi

Lähde pohjoiseen ja hiirestä marmoripilareita. Keltaisista kristalleista saa tiivistettyä puhdasta maanaa, jolle varmaan löytyy käyttöä. Koillisesta löytyy kristallisauva, jolla Owyn pääsee taas loitsimaan.

Älä mene saaren lounaisosiin, mikäli Owyn ja Gorath kärsivät siitä. Rlln Skrr -kupin löydät kaakkoisesta osasta olevasta majasta. Vietyäsi kupin jumalille puhu pilarille uudestaan ja teidät siirretään Pugin luo. Kun Pug on liittynyt seuraanne, käytä kuppia. Nyt voit mennä huoletta saaren lounaisosiin.

Etelässä on kuoppa, jossa on Energy Drain -loitsu ja hienoja haarniskoja. Opeta loitsu Owynille tai Pugille ja käytä taas kuppia. Sitten viivana vapauttamaan Gamina. Tuulielementaalit kuolevat, kun sekä Owyn että Pug iskevät niitä mahdollisimman vahvoilla Energy Drain -loitsuilla.



Luku 9
Lopullinen kohtaaminen

Tutki ensimmäinen taso ja paina mieleesi paikka, jossa on voimakenttä. Aalin oraakkeli on sen takana. Alakerrasta pitää tappaa kuusi mordhel-velhoa. Lähes kaikki arkut ovat vain ansoja, joten pidä näppisi erossa niistä.

Velhot onnistuu tappamaan, kunhan jäädyttää ne Fetters of Rimellä, lepäilee taisteluruudulla ja laittaa tappokone Gorathin töihin. Kun kaikki kuusi harmaakaapua ovat haukanneet tomua palaa yläkertaan.

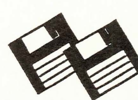
Ennen kuin menet voimakentän läpi anna Owynille ja Pugille Gorathin haarniska ja parannusjuomat, sillä hän ei niitä enää tarvitse...

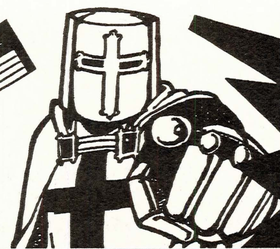
Malakian kimppuun pitää hyökätä välittömästi, yritä yllättää hänet. Tappaminen onnistuu parhaiten kun pakastaa hänet ja mieluiten myös molemmat dreadit Fetters of Rimellä. Huomaa tulitusta rajoittava kivi keskellä taistelualuetta. Mindmeltit ja vahvat Evil Seekit purevat hyvin.

Dreadit eivät oikein välitä Flamecastista. Malakia ei ole moksiskaan Skyfirestä tai Energy Drainista. Muista tankata voimia kaikesta mahdollisesta, äläkä käy käsirysyyn. Keskitä Mindmeltit yhteen kohteeseen kerralla. Ammu Evil Seekit vuoron perään Malakiaan ja dreadeihin. Kun Malakia ja hänen apurinsa haukkaavat hiekkaa, onkin aika henkäistä helpotuksesta ja surra Gorathin kohtaloa.

Ossi ja Panu Mäntylahti

HYÖTYOHJELMIA JA VIIHDETTÄ
PIKKURAHALLA





KAIKKI OHJELMAT vain 15,90

Tietokoneohjelmien ei tarvitse olla kalliita, sillä voit hankkia ne Avesoftista. Ohjelma-talollamme on vuosien kokemus PD- ja Shareware-ohjelmien edustuksesta maassamme. Kaikki tuotteemme eivät ole tässä listassa. Lisätietoja neuvovasta numerostamme 931-2223 218. Toimitukset postiennakolla 39,- lähetys. Varsinainen tilausnumeromme on 931-452 228.

TARJOUS: KUN TILAAT YLI 10 OHJELMADISKETTIÄ KERRALLA, MAKSAT POSTIKULUJA VAIN KYMPIN.

☎ PIKATILAUS PUHELIMELLA 931-452 228 - nopean toimituksen numerosta.

PC:n PD-VALIOT á 15,90 (3,5"DD)

1. Sam Secret Agent. Jännittävä Platform-peli (VGA).
2. Dangerous Dave. Hyvä toimintaplatform-peli (VGA).
3. Empire-kuuluisa sotastrategiapeli.
4. Columns--coloristyylinen haastaja Tetriksille.
5. Monopoly-tietokoneversio kuuluisasta lautapelistä.
6. Moria-kuuluisa roolipeli.
7. Windows pelit- Arachnid, Pasianssi, Backgammon ja Slot.
8. Gif-kuvien katseluohjelma Windowsille + pelit: poker,lander.
9. Mr. Label tekee kätevästi disketti- ja osoitetarrat.
10. Jungle Jack-valtavan pelattava viidakkopipemania (VGA).
12. Castle Wolfenstein- Dungeonmasterin tyylinen taistelupeli, vastassa natsit. Uskomattoman tasokas peli (VGA).
17. Net Hack 3.0, kuuluisa roolipeli, vaatii kovalevyn (IMb).
18. Viruksentorjuntakokoelma mm. Frost, Vshield, Scan ja Clean.
19. Graphicworkshop 5.0, mm. rasteroi eri formaattien kuvat.
20. Tank Wars 2.5-jopa 1-10 pelaajaa. Tosi hyvä.(VGA).
21. Jumpman-C64:n huippupeli nyt PC:lle (VGA).
22. Scorched Earth 1:1.Hyvä tankkipeli, paljon aseita (VGA).
24. Fraktaaliohjelma jolla piirtelet ja zoomailet Fraktaalikuvia.
27. Geoclock näyttää maailmankellon ja kartan jopa öineen.
28. The Draw tekee Ansi-grafiikkaa. Lähes pakko-ostos.
29. Alien World-lentäjä taistelee Alienejä vastaan (VGA).
31. Falcon 3.0 (prev.) Uskomattoman hieno hävittäjäsimu.
33. Digiplayer 2.5 äänen digitointiohjelma soundblasteriin. Hyvä.
34. Omega on roolipeli, jossa voit tehdä melkein mitä vaan.
37. Scream Tracker 2.2-PC:n vastine Soundtrackerille.
38. Valmiita musiikkimoduleja edelliseen.
39. Telemate 3.1-tosi hyvä tietoliikenne/boxiohjelma .
41. File Express 4.18-ammattilaistasoinen täydellinen kortistointi-ohjelma, vaikka yrityksen päivittäiseen käyttöön.
42. Hyötyohjelmakokoelma 1-FD Format, Fonttieditori, yms.
43. Dungeons of Doom-tasokas Dungeonmasterin haastaja.
44. Dark Ages Prince of Destiny. Dramaattinen rooliseikkailu.
45. Captain Comik-hauska seikkailupeli.
46. Pelikokoelma 1-Castle 1,3, Boulderdash, American football.
47. Copy Q 220. PC:n kopiointiohjelma.
48. Almanac. Windowsin alaisuuteen - hyvä!
49. Astrashow. Tähtitiedeohjelma tiedonhaluisille.
52. PC-Menu 10. Säästä levyjäsi. Helppokäyttöinen.
53. Cdisk. Kätevä levyjen luettelointiohjelma.
54. Vampyr. Roolipeli Ultimoiden ystäville.
55. WPedit tekstieditori Windowsille + uusia fontteja.
57. Monkey Island II Slideshow Demo - uskomaton!
58. Info Plus -ohjelma kertoo koneesi tilan. Tarpeellinen erityisesti silloin, kun hankit uusia lisälaitteita.
62. Crypt 20 suojaaja salaa ohjelmasi ulkopuolisilta.
64. Worm Game. kerrankin kunnollinen versio matopelistä.
65. Bart Eye 2 (Windows). Jutteleva Bart Simpson seuraa hiirtä.
66. Cheat Disk. Paljon pelivinkkejä ja läpipelausohjeita.
70. VGA Shark. Jännittävä sukeltajapeli.
71. Comcob 3-D. Hieno lentosimu, vaatii kovalevyn.
73. Galactix. Hallipelimäisen hyvä avaruustaistelu, vaatii koval.
74. Talvisota. Suomalaisen strategiapelaajan pakkohankinta.
75. Keen 4. Ehkä PC:n paras PD-seikkailupeli.
76. Pelikokoelma 1: Archon, Azone, Missile, Stressi, Tapper.
77. Kilo. Avaruusammuntapeli räjähtävin tehostein.
78. Music-hyötyohj. CD-lev., videokas. ja tietok.pelien luetteloint.
80. Star View esittelee tähtitieteelliset kartat.
81. Arcmaster. Hyvä valikko-ohjattu pakkaaja/purkaja.
82. Pinball flipperi ja Breakout muurinmurtopelit (VGA).
83. Whacker. Säv.ohjelma + mus.moduleita. Vaatii soundblasterin.
84. Xword. Ristisanatehtävien tekoon. Muutama valmiina.
85. Riskin kaltainen maailmanvalloituspeli. Vaatii Windowsin.
87. Softspeak. Puhesyntetisaattori PC:n "peruspiipperille".
88. Automenu on nopeasti ohjelmat käynnistävä valikko-ohjelma.
89. Blaster Master äänidigitointiohjelma. Käyt. myös yläp. muistia.
95. Virussimulaattorilla simuloit viruksia koneellasi turvallisesti.
98. Scud Attack. Suojele kaupunkiasi patriot-ohjuksilla.
99. Uno-korttipelin PC:n PD-versio.
100. Up Town -business-peli. Perit pörssiyhtiön.
102. Concentrarion muistipeli. Tarvitset VGA-näytön.
103.-104. BBS boxisoftat pakattuna. 2 x 15,90,-
105. Pakkaus/purkuohjelmia BBS boxisoftien purkamiseen.
106. Black Jack. Kuuluisa kasinopeli (EGA).
107. Pharaoh´s Tomb. Seikkaile pyramidin uumenissa.
108. Spacewar. Anna plasmatykin soittaa. Hyvä peli!
109. Monuments of Mars. Ovatko marsilaiset vihamielisiä...
110. Duke Nukem. Toimintaseikkaile Dr. Proton tuhoonsa.
113. Tactical Starship Simulation. Johda tähtisotalaivastoa.
115. 3 D Star Trek. Istu kapt. Picardin komentotuoliin.
116. Bounce Zone. Kiva 3 D sulkapallo.
117. Chess. Vihdoinkin hyvän vastuksen antava shakkipeli.
118. 3 D Pac Man. Kunnon paku dungeonmaster-kulmasta.
120. 4x4 Off-Road Racing (prev.). Tosi hyvä raparalli.
121. Pool . Vectorigrafiikalla toteutettu biljardipeli.
126. Adventure Mapperilla amatöörikin tekee seikkailupelin.
127. Engl. tekstiseikkailu opettavaisen laajalla sanavarastolla.
128. Quatris II. Tyylikäs japanilaisen haastaja Tetrikselle.
129. Tetris. Tetraalista nautintoa Windowsin alaisuuteen.
131. 1858 iconia Windowsiin. Nyt on varaa valita.
132. African Desert Campaign 2.MS. pohj. Afr. sota.
135. Age:lla arvioit tieteellisin perustein elinaikasi.
136. Aldo's Adventure tosi pätevä Donkey Kongin haastaja
138. Sukupuuohjelmalla järjestelet sukusi.
139. Opi englantia. **140.** Opi italiaa. **141.** Opi japania.
142.–143. Opi ranskaa. 2 x 15,90. **144.–145.** Opi saksaa. 2 x 15,90.
146. Opi kemiaa. **147.** Opi morsetusta.
148. 600 valtio yms. lippua upeasti esillä.
149. Nethack 3.1. Seikkailupelissä teet melkein mitä vain.
150. Death Watch. 4 roolipelihahmoa, Todella hyvä. Hieno grafiikka.
152. Keen 6. Legendaarisen pelin jatko-osa Keenereille (previkka).
153. Keen 1. Menestyssarjan peruspeli.
154. Ansianimaattorilla teet ansigrafiikkaa kuin piirto-ohjelmalla.
157. PD-pokeri, joka simuloi Ray:n klassista pokeripeliä.
158. Muistinvapauttajalla saat suuret pelit toimimaan. Väh.DOS 5.0.
159. EG Draw 2.3. piirilevyn suunnitteluohjelma.
160. PC-GL laskutusohjelma max. sadan asiakkaan yritykselle.
161. 134 mallikirjettä englanniksi vienti/tuontikauppaan.
163. PC-File 5.01. Asiakasrekisteri jopa ammattikäyttöön.
164. PC-File 5.01. Tarratulostus + eri form. tiedostojen muuntaja.
165. AXS. Asiakaslaskutusohjelmapaketti suuryrityksiinkin. 6 x 15,90
166. Animoitu aakkosten opetusohjelma. Lasten suosikki!
167. IBM PC:n rakentamisopas + paljon muuta.
168. Kemiallisten molekyylien rakenteen esittelyohjelma.
170. Kitaransoiton opettaja. Ja eikun soittelemaan...
173. Englannin kieliopin ja lausunnan opettaja.
178. Raamatun hakusanaohjelma ja muita alan hyötyohjelmia.
179. Trivial-paketti. Neljä tietokilpailuohjelmaa.
180. Tee omat tietokilpailukysymykset ja pidä tietokilpailu.
181. Venäjän kielikurssi aloitteleville opiskelijoille.
182. Espanjan kielikurssi sekä matkaopas matkailijoille.
184. Avaruussukkulan jäljitysohjelma. Hieno VGA-esitys.
185. Konekirjoituskouluttaja, joka opettaa pelin avulla.
186. Cosmos Adventure. Yksi parhaista lastenpeleistä.
188. House of Horror 1. Larry-tyylinen kauhugrafiikkaseikkailu.
189. House of Horror 2. Peljättävän ykkösosan vavisuttava jatko.
191. Maze Quest VGA roolipeli. Uusi alan kulttipeli.
194. World Rescue 1. Tyttö tai poika seikkailee. Hyvä lastenpeli.
196. Fintris (VGA). Kovatasoinen suomalaishaastaja Tetrikselle.
197. Drum Bloster. Näppärä Soundblasterin rumpaliohjelma.
198. Electric Almanac. Muistuttava ikikalenteri, 10:niä optioita.
199. Battle ship V. 2.3. Näyttäväksi hiottu laivanupotuspeli.
200. P. Ford biorytmi V. 3.0. Vertailee käyriä, laatii ennusteita.
202. Where's that Mouse opettaa lapsille englantia.
203. Robomaze. Tuhoa taistelurobotillasi Cyborgit.
205. Jill of the Jungle. Tarzanin tytär taistelee. Mukana äänieditori.
206. Hugo 3 eli Jungle of Doom. Hyvä haastaja Larrylle.
207. Hack V. 3.6. Suosittu roolipeli, joka ei esittelyä kaipaa.
208.–209. Wolfestein editori pack. 2 x 15,90. (Vaatii n:o 12:n)
211. Anthillissä olet muurahainen joka hyökkää naapuripesään.
212. Apples & Oranges. Jätkänshakin haastava aluevaltauspeli.
213. Battle for Atlantis. Valloita muinainen Atlantis.
214. Audio 3:lla teet ja tulostat C-kasettien kannet.
215. Audiolab Calculator. Todella monipuolinen laskinohjelma.
216. Air Controller Traffic. Olet ruuhkalentojen lennonjohtaja.
217. Astrologilla näet tähtitaivaat ja laadit horoskoopit.
218. Army VGA. Tasokas North & South tyylinen sotapeli.
219. Arcade Volleyball. Pelaa lentopalloa kaverisi kanssa.
220. Wolfenstein Spear of Destiny. Klassikon raju jatko-osa. (prev.)
221. Diskcopy Fast V 4.2. Kopioi korpun jopa tiedostottain.
222.–223. Envision Publisher Plus V 1.52 on kovatasoinen julkaisuohjelma, joka toimii lähes kaikissa PC:issä (Herculeskin). 2 x 15,90
224. Boogie kirjaindominossa pelaat sanoja kiehtovalla tavalla.
225. Boxerilla tilastoit paini-, judo-, karate- yms. matsit
226. Boomerangissa kaksintaistelet bumerangilla kaverisi kanssa.
227. Alib Playerilla kuuntelet kaikkien äänikorttien alib.musaa.
228. Basstour V 4.0. Vaihda viehettä ja kalasta USA:ssa.
229. Hieno kuvallinen esitys tietoineen vuoden 1988 Buick-autoista.
230. Battfish simussa olet 2.MS. sukellusveneen kippari.
231. Conquestissa yrität valloittaa viholliskaupungit.
232. Empire. Kuuluisan strategiapelin uusi laaja versio.
233. Jump Jet. Ohjaa Harrier-hävittäjä taisteluun.
234. Front 1. Hyvin toteutettu 2. MS. länsirintaman sotapeli.
235. Front 2. Vastaava sotastrategiapeli itärintamalta.
236. King's on hieno yhdistelmä Empireä ja Civilizationia.
237. Netspace 1.3. Jopa kahdeksan pelaajan modeemivaltapeli.
238. Scorch Earth V 1.2. Uusi versio hyvästä tankkisotapelistä.
239. Civilization Cheat 2:lla modifioit Civilization-peliä.
240. Screen Saver Pack. 6 erill. näyttöä säästä. Dos-animaatiota.
241. Musiikkimoduleita (mod.).
242. S3MRip:llä nappaat demoista ja peleistä musiikkifilet.
243. 412 vitsiä vaaleatukkaisista blondeista.
244. Bio Menacessa olet mutaatioiden tuhoajapoliisi.
245. Neverlock purkaa Everlock-kirjasuojaukset.
246. Major Stryker. Hyvä Xeviousmainen avaruusräiskintäpeli.
247. Llamatron. Olet Soundblaster-tuettu taistelulaama.
248. Capture the Flag. Kaupallistasoinen lipunvaltauspeli.
249. Qedit + 2.15 & Boxer 5.0. Mikrobitti 8/92 hyvät tekstieditorit.
250. Telemate 4.00 n:o 39:n uusi zipillä pakattu huippuversio.
251. Slics'n Slide 1.25. Päältä kuvattu huippuhyvä autopeli. 1–4 pelaajaa.
252. Jeff. 45 levellillistä haastavia siirtolohkareseikkailuja. Mukana myös kenttäeditori.

---- **LEIKKAA KUPONKI - POSTITA ILMAISEKSI!** ✂ ----

TILAAN SEURAAVAT TUOTTEET:

OHJELMAT toimitetaan 3,5" DD korpulla (RENGASTA)

**1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42
43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80
81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113
114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140
141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167
168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194
195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221
222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248
249 250 251 252**

MUUTA

_1_ kpl sininen **ritarihiirimatto à 39,-**
___ kpl **"Mainoksin markkinavoittoihin"** -menestysyrityksen perustajan sekä kehittäjän 250-sivuista tietopakettia. Kova kansio ennen 395,- nyt vain **95,-**
___ x 100 kpl 3,5" **diskettitarroja 29,-**/100 kpl

☐ Haluan saada uusimman ilmaisluettelonne aina sen ilmestyttyä.

☐ Omistan myös PC-koneen lisäksi ____________________.

Nimi ____________________

Lähempi osoite ____________________

Postinumero ____________________

Postitoimipaikka ____________________

____
Alle 18-vuotiaalta holhoojan allekirjoitus

POSTIKULUT OVAT AINA KIINTEÄT 39,-, siksi tilauksen minimisuositus on yli 39,-. Ainoastaan postimyyntiä.
Voit tilata myös tämän kupongin kopiolla tai vapaamuotoisesti.

1994

AVESOFT MAKSAA POSTIMAKSUN



Avesoft

PL 219, 33101 TAMPERE

VASTAUSLÄHETYS SOPIMUS 33820/7

33003 TAMPERE



Verta! Verta! Verta!

Viime vuoden lopulla ilmestyi kaksi pikku pakettia, joiden sisältämä väkivalta saattaa jo pistää aina valppaiden moraalinvartijoiden silmään. Kumpikin löytyy arvosteltuna tästä lehdestä, kyseessähän ovat päätön, sydäntärepivän selkärangaton Mortal Kombat ja demonimetsureiden suosikki Doom, vruum vruum. Jos videolain synnytti moottorisaha, miksei se poikisi videopelilakiakin?

Englannissa nimittäin ollaan ottamassa käyttöön ikärajat tietokone- ja videopeleissä, toistaiseksi vielä vapaaehtoispohjalta. Suomessakin on tärkeitä ongelmia selvitettävänä, kuten lama, työttömyys et ceterat. Lieneekin siksi varma, että kyllä joku Arkadianmäen ääntenkalastelija nostaa metelin tietokonepelien väkivaltaisuudesta. Yhdentekevien aiheiden nostattaessa keskustelua voi kulisseissa uittaa läpi vaikka mitä. Toivottavasti olen vain vainoharhainen, ei kai suomalainen demokratia näin toimi.

Miksi verta?

Tarvitseeko pelien yleensä olla väkivaltaisia? Miksei tehdä enemmän positiivisia arvoja ja ihmisten koskettelun tärkeyttä korostavia koko perheen pelejä, jotka opettaisivat humanistista arvomaailmaa? Olisikohan syy se, etteivät semmoiset kiinnosta ketään?

Oikeassa maailmassa väkivalta on aina väkivaltaa, ja aina tuomittavaa. Sen sijaan ruuduntakaisessa maailmassa asia on täsmälleen päinvastoin: väkivallan (tai "väkivallan") tehtävä on luoda peleihin se tarvittava jännite. Doomissa väkivalta on tärkeä osa sekä peliä että sen vetovoimaa, ei siksi, että roiskuva punaneste on ah niin hilpeää, vaan siksi, että se luo peliin sen ahdistavan, pelottavan ilmapiirin, ja vähemmällä läträyksellä efekti tuskin toimii.

Minusta oli helvetin hauskaa tuntea välillä perhosia vatsanpohjassa, pelästyä järjettömästi kymmenpäisen demonilauman hyökkäystä ja empiä pimeän, välkkyvän huoneen edessä, josta kuului vain karjahtelua. Lienee sanomattakin selvä, että tosielämässä en vastaavaa oikeastaan haluaisi kokea.

Nimenomaan tietokonepelit, eivät konsolipelit, tarjoavat mahdollisuuden kokea elämyksiä, joihin tosimaailmassa ei ikinä törmää. Ja takaisin pääsee aina virtanappulaa vääntämällä. Siksihän ihmiset pelaavat, eikö totta? Ovatkohan kaikenkieltäjät vain kateellisia? Tai pelkäävät, ettei kukaan enää pidä heitä älykkäinä, mutta herkkinä tunneihmisinä, jos he myöntävät nauttivansa kahlaamisesta läpi demonilauman moottorisaha karjuen?

Meistäkö tappajia?

On jo vanha väite, että peliväkivalta interaktiivisen luonteensa johdosta lisää oikeaa väkivaltaa. Jos käytän referenssiryhmänä kymmeniä tuntemiani pelaamista harrastavia ihmisiä melkoisella ikäjakautumalla, väittäisin kyllä päinvastaista: toista niin rauhallista joukkoa saa hakemalla etsiä. Paitsi silloin, kun peli on huono tai siinä jää todella pahasti jumiin.

Kun muistaakseni lukiossa joskus psykologian kirjankin avasin, niin väitänpä että peliväkivalta tasaa aggressiota. Kun oli tämä joulu, ja pelien määrä ylitti lehtemme käsittelykynnyksen niin että pelejä väännettiin muutaman tunnin yöunella jatkuvalla syötöllä, alkoi välillä karvalakki kiristää. Kuinka ollakaan, muutaman tunnin duumailu tyyliin "heinillä härkien kaukalon, kaikuu ääni haulikon" resetoi henkisen koneen todella tehokkaasti. Olen varmaan liian optimistinen, mutta jaksan jopa uskoa, että suurin osa ihmisistä on tarpeeksi fiksuja erottaakseen keinotekoisen väkivallan aidosta väkivallasta.

Varmasti osaan ihmisiä väkivaltaiset pelit vaikuttavat aggressioita lisäävästi. Jos oma pikkuenkeli painuu Mortal Kombatin jälkeen rökittämään naapurin kakaraa, niin kyllä se on vanhempien ongelma. Käsittääkseni levykkeiden takavarikointiin ja piilottamiseen kypsempää asennetta odottamaan ei tarvita sen enempää valtiovaltaa, joukkotiedotusvälineitä kuin pelitalojen itsesensuuriakaan.

Olen jokseenkin kyllästynyt siihen, että kaikkeen hauskaan säännönmukaisesti puututaan sen takia, että joku pieni vähemmistönruppana saattaa siitä kärsiä. Minä saan paiseita Megavisasta ja Onnenpyörästä, mutta uskomatonta kyllä, olen keksinyt, ettei niitä tosiaankaan ole pakko katsoa. "Antaa kaikkien kukkien kukkia", totesi jo puhemies Mao aikoinaan (ja niin kuin ihmisten parasta ajattelevat humanistit yleensä tekevät, pisti ruohonleikkurin tosikäyttöön).

Maailman tapahtumat todistavat jatkuvasti, että ihminen on väkivaltainen eläinrotu ja sellaisena pysyykin. Jos tietokonepelien sisältämä sarjakuvamainen väkivalta pystyy aggression perustarpeen tyydyttämämään, niin hyvähän se on. Ammuskelkoon ihmiset mielummin haulikoilla virtuaalidemoneita kuin kiikarikivääreillä pikkulapsia.

PS. Väitin pari palstaa sitten, että CD-ROMeja ei juuri päivitellä. Niinpä ne LucasArtsin veijarit päivittivät Rebel Assaultin versioksi 1.4, niin että pääohjelma ajetaan kiintolevyltä. Oppia ikä kaikki. Rebelin uusi versio muuten nostaa sen pisteitä, yleisön painostuksesta joystick-kontrolli on muutettu normaaliksi.

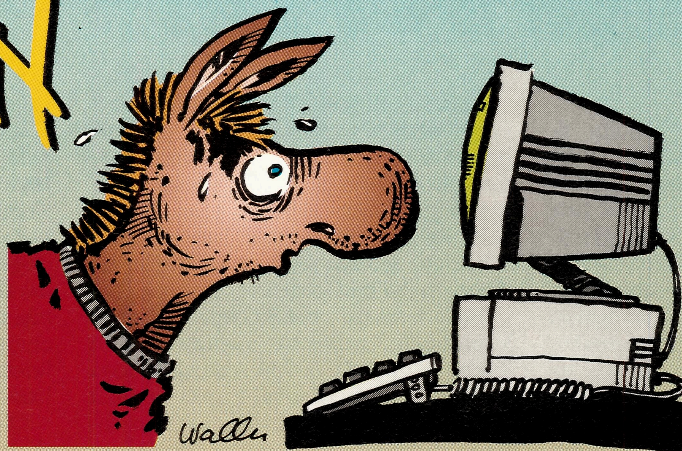
PPS. Viime hetken uutinen: Doom 1.2:n olisi pitänyt ilmestyä 15.1., eli se lienee jo saatavilla

WEXTEEN PELIhenki

Tervetuloa joukkoon tummaan

Manuaali käteen

●● Kaikkihan osaavat nykyään käyttää tietokonetta. Uuden mikron omistajalla ei siis yksinkertaisesti voi olla ongelmia joululahjansa kanssa. Vai voiko?



Jälleen on tullut aika toivottaa tervetulleeksi joukko uusia lukijoita ja pelien ystäviä, joiden joulukuusen alta löytyi elämän ensimmäinen PC. Sillä ei ole niin väliä, ostiko sen joku muu vai ~lahjan saaja itse joulunalusajan erikoistarjousten innoittamana. Joka tapauksessa noin kymppitonni on vaihtanut omistajaansa.

Outoja sanoja

Kaikkihan osaavat nykyään käyttää tietokonetta? Eikö tietotekniikkaa opeteta koulussakin? Miksi ihmeessä minua sitten lähes joka joulun jälkeen pyydetään kylään jonkun ammoin unohtamani sukulaisen tai koulukaverin luo, jonka perheeseen on hankittu tietokone, jota ei uskalleta purkaa laatikosta!?

Ongelma on tunnettu niin kauan kuin mikroja on yritetty kaupitella ihmisille. Tietokoneiden manuaaleja onkin haukuttu kehnoimmiksi painotuotteiksi sitten kotimaisen nykylyriikan. Viime vuosina manuaaleista on sentään suurelta osin luovuttu, enää niitä ei aina toimiteta koneen mukana lainkaan. Kaikki kun osaavat jo käyttää tietokonetta. Ilman manuaalia tuleekin yleensä paremmin toimeen kuin näiden niin kutsuttujen "ohjeiden" kera. Esimerkiksi allekirjoittaneen uuden 486DX33-koneen mukana tuli ainoastaan 40-sivuinen vihko, joka kertoo toisella ulkomaisella, mitä emolevyn jumpperit tekevät, ja mihin muisti-SIMMit asennetaan. Viallista megan SIMMiä vaihtaessani katkaisin siis vain toisen kyseisen SIMM-paikan lukitustapeista. Missään ei kerrottu, että sitä ÍÎÈË õûíùÄ:n pulikkaa pitää samalla hieman vääntää, kun se vedetään ulos.

Allekirjoittaneen tapauksessa kyseinen info tuli toki tosi tarpeeseen eli sain esimerkiksi kytkettyä koneen oman peliohjainportin pois käytöstä äänikortin sisältämän peliportin tieltä. Kokemukseni mukaan ensimmäinen kysymys on yleensä kuitenkin se, mikä töspeli kytketään monitoriin ja mikä sähköverkkoon. Tarvitseeko laite suojamaadoitetun pistorasian *) vai riittääkö tavallinen kaksinapainen, ja mistä koko hökötys pannaan ylipäätään päälle? Ja te kokeneemmat mikroilijat panette tuo hymynvirneen sinne minne päivä ei paista. Pienet muistelot omista pikku töppelöinneistä ensimmäisen *ikioman* koneen oston jälkeen sopivat tähän yhteyteen paljon paremmin.

Epävarmuuttaan ei kannata hävetä eikä peitellä. Rehellinen tietämättömyys on paljon parempi ratkaisu kuin esimerkiksi kolmen levykkeen tunkeminen samaan levyasemaan käyttöohjeen käskiessä alustamaan kolme tyhjää levykettä. Älkää kuitenkaan soittako maahantuojalle ja kysykö, miksei näppiksestä löydy Any key -nimistä nappulaa, kun joka softan käyttöohjeissa käsketään painamaan sitä. Maahantuojan huoltomies saattaa saada akuutin mahakatarrin vastattuaan samaan kysymykseen jo huomattavan monta kertaa. Tosi on.

Onneksi peruskokoonpanon johtoja ei enää voi sentään kovin helposti kytkeä ristiin, rastiin tai solmuun savuvahinkoseuraamuksilla. Niin, paitsi jos yrittää kytkeä kahden ihan minkä tahansa väliin RS-"standardin" mukaisen kaapelin.

Hetkinen, 486DX33? Jumpperi? Softa? Alustaa? Peliportti? Äänikortti? Emolevy? Mega? SIMM? Monitori? RS-standardi? Yhdenkään näkemäni tietokoneen manuaalista ei löydy sanastoa, joka kertoisi, minkä sortin villapaidoista tai äitilaatoista on kyse. No, onneksi kirjakaupoista löytyy pilvin pimein mikrokirjoja, jotka mainostekstien mukaan kertovat kaikesta kaiken, ja vielä yksinkertaisin sanakääntein. Eikä maksa kuin muutaman satasen. Henkilökohtaisen PC-kirjastoni huomattavan runsaasta valikoimasta ei kuitenkaan löydy kuin kaksi esimerkkiä, joissa on mainitsemisen arvoinen sanasto. Parempi niistä osaa edellä ihmetellyistä sanoista kolme. Huomattavasti useampi kirja tuhlaa toki muutaman sivun hakemistoon, jonka avulla voisi kuvitella löytävänsä etsimänsä tiedon. Tavallisesti nämä hakemistontapaiset on kuitenkin lisätty kirjoihin jälkikäteen, eivätkä ne kata kuin murto-osan lukijan kaipaamista käsitteistä, vaikka asia kirjan satojen sivujen lomasta mahdollisesti löytyisikin.

Outoja pelejä

No hyvä. Joku sukupuun sivuhaarasta löytynyt sukulainen on käynyt laittamassa koneet kasaan ja näyttämässä virtanappulan. Samalla hän jätti kestolainaan vanhan mikrokäsikirjansa, jota on sitten opiskeltu pari kuukautta ennen koneen käynnistämistä. Tällä välin ajatukset turhanaikuisista hyötysovelluksista ovat jo ehtineet unohtua ja näpit syyhyävät pääasian eli pelien kimppuun. Millainenkohan peli sitä kannattaisi ensimmäiseksi ajanvietteekseen ostaa? Vilkaistaanpa edellistä Pelit-lehteä.

Hmmm, ensimmäiseksi käsitellään avaruussimulaattoria(?) nimeltä Frontier. Kuvat ovat upeita, ja pisteet kovia, eikä tekstistäkään pistä silmään kuin muutama vieraaksi jäävä käsite kuten BBS tai Thargoidit. Ja kuka kumma on tämä Braben. Onko se pelin päähenkilön nimi? Hetkinen, jutun lopussa on

OTA!

joitain teknisiä lisätietoja. Ahaa, Frontier on tarkoitettu PC Amiga -tietokoneelle. Onkohan se yhteensopiva minun uuden Compaq 386 -koneeni kanssa? Näyttö on VGA, no se siitä sitten, sillä minullahan on SVGA, vai oliko se sittenkin XGA. Niin, eikä minulla ole edes minkäänlaista äänikorttia. Frontier näyttää vaativan sellaisen.

Ai jaa, kyseessä ei siis ollutkaan PC Amiga vaan PC *tai* Amiga. Aaahaahaa. Sittenhän minä vanhana vampyyri-friikkinä ostankin Dracula Unleashed -pelin. Se kun tukee myös SVGA-näyttöä ja on saatavilla sekä PC:lle että CD-ROM-mikrolle. Niin lehdessä ainakin seisoo: "PC CD-ROM". Ja kaverit sanoivat, että mikä tahansa 486 on itse asiassa PC. Huijasivat minua muuten taas kauppaa tehtäessä. Tonnilla olisin saanut käytetyn XT:n, ja myös XT on PC, jolla pystyy pyörittämään samoja pelejä kuin kymppitonnin maksavalla 386:lla.

Kankkulan kaivo

Vaan ei syytä huoleen sen puoleen. Ongelma poistuu parin kolmen vuoden kuluessa, sillä tietokoneen arvo alenee nopeammin kuin auton, ja se on jo jotain se. Juuri kun koneensa ja sen ominaisuudet oppii miten kuten tuntemaan, se on vaihdettava uuteen. Vanhassa, vuonna 1993 ostetussa romussa eivät parhaat vuoden 1996 ohjelmat enää pyöri. Ja uudessa laitesukupolvessa on jälleen runsain mitoin uutta opiskeltavaa.

***) Ohjekirjojen väitteistä huolimatta vastaus on kyllä. Pöydän taakse sullottu johtokieppi voi indusoida koneen runkoon jopa 110 V jännitteen. Edellisen mikroni kotelo teki rumaa jälkeä kanssaan kosketuksiin joutuneille piirilevyille ja koneeseen koskettaneiden henkilöiden sydämentahdistajille, kunnes jatkojohtoa jatkettiin kymmenellä metrillä keittiöstä löytyneeseen maadoitettuun pistorasiaan.**



TAAS ON SE AIKA VUODESTA



Eli aika hoitaa lehtitilaukset. Pelit-lehdenhän te kaikki olette jo tilanneet, mutta jostain kumman syystä huomattavan suuri osa tietokonepelejä harrastavista ihmisistä pitää myös tieteiskirjallisuudesta. Scifi on usein parhaimmillaan novellimitassa, mutta keskivertokirjakaupasta tai kirjastosta ei löydy muuta kuin tiiliskiven paksuisia romssuja. Kaikki kaksi novellikokoelmaa on pian kahlattu lävitse.

Suomessa ilmestyy kuitenkin useita pieniä scifi-lehtiä, joiden tarjoomuksiin kuuluu myös novelleja. Kaikki tässä esitellyt lehdet ovat erilaisten yhdistysten julkaisemia eli toimittajat eivät saa palkkaa vaivoistaan. Niinpä tilaushinnat ovat kohtuullisen alhaiset, mutta ilmestymisaikataulut saattavat heitellä pahastikin. Esimerkiksi Aikakoneen osalta odotetaan tätä kirjoitettaessa numeroa 2/93, vaikka lehti ilmestyy periaatteessa neljä kertaa vuodessa. Myös Tähtivaeltaja ja Portti ilmestyvät keskimäärin kolmen kuukauden välein.

Aloitetaan aakkosjärjestyksessä aikatauluongelmiensa kanssa painivasta Aikakoneesta, joka on viime vuosina julkaissut mm. Pelit-lehdestä tutun JJJ Vihanneksen novelleja ja artikkeleita. Tämä alkuaan Tähtitieteellinen yhdistys Ursan suojissa syntynyt lehti itsenäistyi pari vuotta sitten, mikä paitsi puhdisti ilmaa myös selkeytti lehden toimituksellista linjaa. Erityisesti Aikakoneen teemanumerot, viimeisimpänä Merkurius, ovat olleet mielenkiintoisia. Toivottavasti Aikakoneen toimitus saa aikataulunsa reilaan.

Portti on Suomen tuhdein mutta myös kuivin tieteislehti. Jokaisen pientä pränttiä pursuavan toistasataa sivua paksun numeron läpikahlaaminen vaatii sisua, semminkin kun taitto eli lehden visuaalinen ulkoasu tökkii vanhan taittajan silmissä pahasti. Jokainen numero sisältää kuitenkin joukon lukemisen arvoisia novelleja. Esimerkiksi viimeisimmässä numerossa julkaistiin **G. Landisin** tuore, Hugon voittanut novelli Kävely auringossa. Lisäksi Portti tunnetaan kattavista bibliografioistaan. Se sisältää myös tietokonepelipalstan. Lehteä julkaisevasta Tampereen Science Fiction Seurasta kannattaa lisäksi mainita sen jokavuotinen novellikilpailu, jossa jaetaan kunnon rahapalkintoja.

Tähtivaeltaja on niin ulkoasultaan kuin sisällöltäänkin rankin, mustin ja synkin Suo...öö... Maailmassa ilmestyvä scifi-lehti. Jos aiheen voi pukea mustaan nahkaan ja niitteihin, Tähtivaeltaja kyllä tekee sen. Toimitus tosin väittää, että lehdestä ei ole ollut tarkoitus tehdä kaikkien nahka-fetistien erikoislehteä, mutta parista splatter-artikkelista ja -kuvituksesta alkoi kierre, jonka myötä kirjoittajat ja kuvittajatkin ovat suunnanneet kaiken "epämääräisen" scifin nimenomaan Tähtivaeltajaan. Häkellyttävän kuvituksen ja sarjakuvien lomasta löytyy kuitenkin myös ihan asiaa etenkin sarjakuvista, sekä mielenkiintoisia novelleja. Tätä lehteä ei sovi jättää helposti järkyttyvien ihmisten, esimerkiksi vanhempien nähtäville. Infarkti iskee niin helposti...

Mikäli tieteislehdet kiinnostavat, niihin kannattaa tutustua esimerkiksi kirjastossa tai Akateemisen Kirjakaupan lehtipisteessä ennen varsinaista ostopäätöstä. Siinä määrin paljon tarjokkaat eroavat toisistaan. Lehdistä löytyvät myös tarkemmat tilaustiedot.

Aikakone
Julkaisija: Aikakone-yhdistys ry. Vuosikerta: 90 mk.

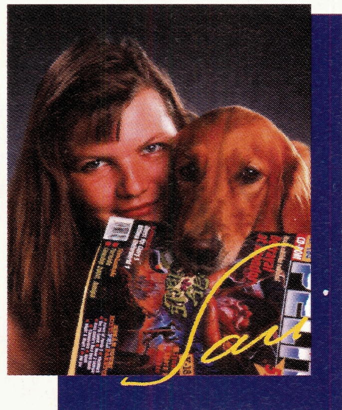
Portti
Julkaisija: Tampereen Science Fiction Seura ry. Vuosikerta: 100 mk.

Tähtivaeltaja
Julkaisija: Helsingin Science Fiction Seura ry. Vuosikerta: 80 mk.

PELIT ★ posti

Konesota päättyi viime numeroon, aiheesta on turha lähettää enää postia. Pääasiassa kirjoittajat tuomitsivat koko aiheen, mikä onkin ihan oikein. Keskustellaanpa siis jostain muusta ja pelataan sillä koneella, mikä kotona sattuu olemaan, jookos?

Ja postia edelleen osoitteella
Pelit
Posti
PL 64
00318 Helsinki



Pisteet pois

Minkä ihmeen takia pelit pitää arvostella pisteen tarkkuudella? Eikö olisi järkevämpää jakaa esimerkiksi vanhoja kunnon tähtiä tai jättää pisteet kokonaan pois?

Pisteet ovat käsittääkseni jokaisen ihmisen henkilökohtaisia mielipiteitä. Siinä vaiheessa kun oppii tuntemaan jokaisen arvostelijan maun, oppii myös suhteuttamaan pisteet omaan käsitykseensä peleistä. Mutta entä pelaaja, joka ensimmäistä kertaa lukee lehteä? Pitääkö hänen luottaa sokeasti arvostelijan henkilökohtaiseen mielipiteeseen? Ja eikö alle 80 pisteen pelit joka tapauksessa vaivu samantien unholaan?

Tähtiä olisi paljon helpompi seurata: yksi tähti roskaa, kaksi melkein roskaa, kolme keskinkertainen, neljä ihan hyvä ja viisi loistava. Vaadin tähdet takaisin!

Vanhanaikainenko?

Puhut asiaa, pisteytys on todellakin jokaisen henk.koht. mielipide. Myös toimitus olisi ihan valmis joko luopumaan pisteytyksestä kokonaan tai jakamaan vaikka niitä tähtiä. Pisteytyksen ainoa etu on yhteensopivuus muiden lehtien kanssa, joskin kaikkien käsitykset asteikosta eivät olekaan yhteensopivia. Esimerkiksi PC Formatilla näyttäisi keskinkertaisen raja menevän 50:ssa, kun se meillä arvostelijasta riippuen menee siinä 70–79 paikkeilla. Totuus löytyy tekstistä. Mitäs mieltä muut olette? –tl

James Mashirille

Olet oikeassa siinä mitä sanoit videon kelloista. Mutta mutta, tekniikka menee eteenpäin, sille ei voine kukaan mikään, ellei Ukko ylhäällä keksi aiheuttaa jonkinlaista degeneraatiota. Softan on oltava käyttäjäystävällistä, muuten se ei luultavasti mene kaupaksi. Mutta kuten sanottua hardwaren on kehityttävä aina eteenpäin. Jos hardware ei kehity, niin softakin polkee paikallaan.

Mutta ei rautapuoli ole painajaismaista... ei ollenkaan. Ja mitä kaikenmoiseen valintaan tulee, ainahan valinta on vaikeaa, ostit autoa, viinaa, leipää, (naisia?... ;-)) taikka tietokonetta. Mutta mutta, luuletko että kauppias on sellainen kiva, hymyilevä henkilö joka kertoo mitä kannattaa ostaa, mitä ei. James, herää jo. Jos jokainen kauppias haluaisi aina parasta asiakkaalleen mahdollisimman halvalla, ei Suomessa olisi yhtään kannattavaa kauppaa.

Ja mitä vikaa on Tridentissä. Yleensä jos tehdään graafista työtä Windowsilla, ei pullonkaulana ole näytönohjain vaan Windows itse sekä keskusmuistin määrä. Eli vaikka Trident ei ole nopein näytönohjain markkinoilla, ei se estä vaativaa graafiikkatyöskentelyä. Ja jos joku tosissaan tekee grafiikkaa, niin hän luultavasti ostaa Truecolor-kortin. (Kellä muuten on nykyään varaa ostaa kuvailemaasi kokoonpanoa nykyään, ökyjupeilla ja rikkaitten penskoilla.)

Ilmeisesti olet itse sortunut Tridentiin, kun sitä niin haukut. Ensinnäkin kyllä kauppias palvelee, ja räätälöi koneen tarpeitten mukaan. On vain saatava suunsa auki. Jos itse on ummikko mikromaailmassa, niin luultavasti ummikkokin tunteen jonkun tietokoneharrastajan, joka neuvoo mikron ostossa, taikka lukee Mikrobittiä jonka testit ovat olleet erittäin asiallisia. (Tai no jaa.. Onhan niistä löytynyt aika paljon jupisemista...)

Näytönohjaimena toimii Morse VGA 256 kt:n muistilla. (CK-Infon mukaan nopeampi kuin Tseng ET4000. No testi ja käytäntö eivät aina kulje käsi kädessä.)

Dune II:sen virheestä numerossa 5/93. Suora lainaus: "Syy oli siinä että meillä oli BETA-versio" Ja teidänhän ei pitänyt arvostella keskeneräisiä pelejä!

Janne Savolainen

Saamme usein muuten täysin toimivia pelejä, joissa esmes manuskat ovat keskeneräisiä tms. Dune II:ssa tapahtui se virhe, että meidän annettiin ymmärtää sen olevan myyntiin tuleva versio.

Kehitys väärään suuntaan

Tuntuuko teistä siellä toimituksessa joskus siltä, että pelien kehitys menee väärään suuntaan? Esimerkiksi Sierran Quest for Glory 1–3 läpipelanneena voin todeta, että 1 oli paras ja 3 puolestaan heikoin.

WK

Tuntuu tuntuu, joskus tuntuu varsinkin siltä, että grafiikka ja äänet ovat valloittaneet pelattavuuden ja peli-idean paikan.

CD-32

Alkavatko Sierra ja LucasArts tehdä CD-32:lle pelejä ja milloin? Lukeeko CD-32 PC CD-ROM-levyjä, entä Nintendon CD-levyjä? Pystyykö CD-32:lla katselmaan elokuvia?

Timo the Great

Jos CD-32:sta tulee älyttömän suosittu niin mahdollisesti. Ei pysty lukemaan. Commodore lupailee, että tulevaisuudessa pystyy lisälaitteella elokuviakin katsomaan.

Maanmatoselle

Luin juttusi Sierrasta ja Lucasista. En haluaisi lietsoa pelifirmaväittelyyn, mutta haluaisin lausua pari valistuksen sanaa. Olen minä pelannut myös Sierran pelejä, esim. Larry ja Glory.

Lucasin hiiriliittymän hyvä puoli on selkeys. Sierralla se on sellaista napinpainallus "oho-se-ikoni-meni-jo" -tekniikkaa. Yleensäkään hiiriseikkailupelejä ei ratkaista yhdeltä istumalta, tai voi olla, etten ole tarpeeksi hyvä pelaaja...

Sierran musiikkikin on hyvää, itse rakastuin esimerkiksi Laura Bow 2:n alkumusiikkeihin, mutta Lucasin peleissä musiikki vaihtuu tavallaan sulattamalla, eli edellinen musiikki sulautetaan seuraavaan esimerkiksi ääniefektillä.

Minusta on ärsyttävää pelata kerrasta poikki -pelejä. Vielä ärsyttävämpää on pelata kaksi tuntia ja huomata, että juuri taakseen lukkiutuneen oven taakse jäi pelin tärkein esine. Lucasin peleissä asiat saa tehdä siinä järjestyksessä kuin haluaa, eikä voi jäädä jumiin. Ja muistakaa, makuasioista (ei) saa kiistellä.

Pelit-magazine and Star trek TNG rules, OK?

No entäs nyt, kun LucasArts vaihtoi sierramaiseen käyttäjäliityntään?

Aitoja kysymyksiä

Mitä PC-koneita teillä on siellä toimituksessa? Mikä on lehtenne levikki? Mitä printtereitä teillä on? Onko Jurassic Park todella niin huono kuin Tuija antoi ymmärtää?

Screenpeace

Meillä on koko kirjo (286–486), lisäksi Macceja ja Amigoita. Levikki on jonkin verran yli 20 000. Printterit ovat Postscript-lasereita. Jurassic Park on makuasia, toiset tykkäävät, toiset eivät.

Hugon pää

Mitkä pisteet Hugo sai, pää oli edessä? Minusta APUVAMIEHET olisi parempi nimi Max & Moritzille. Kuinka paljon Pelit-purkkiin soittaminen maksaa?

Ike

Hugo ei saanut pisteitä. Ihan kelpo ehdotus. Soittaminen maksaa puhelinmaksun verran, kysypä asuinpaikkasi puhelinyhdistykseltä puheluiden hintoja.

Tervehdys, Pelit-porukka!

Pelit 7/93 lyhyesti-palstalla JTurunen sanoi SF2:n olevan hidas kuin hidastettu filmi. Tämä ei pidä paikkaansa. Tässä taannoin kokeilin SF2:sta PC:llä ja kun setup-ohjelmalla asensi näytönnopeuden oikein, kaikki toimi nopsasti. Eikä Sound Blasterin

äänet toimineet minullakaan. Pelien tilavaatimukset ovat aivan älyttömiä! Miksei Origin & kumppanit voi optimoida pelejään samalla tavalla kuin David Brahen (Frontier)? On aivan älytöntä uhrata pelille 40 megatavua. Toivottavasti CD-ROM auttaa asiaa.

Tapio Äijälä, Kuopio

Lentosimuja Amigalle

Tahtoisin tietää, onko Amiga 500:lle mitään lentosimua?

Pilotti

Onhan niitä. Suositeltavia vaikka Falcon, F-15 II, F-117, Gunship 2000 ja Combat Air Patrol.

Pelit maailmalle

Nnirvin ja Wexteenin palstat numerossa 7 olivat huikaisevia. Ne olisivat kelvanneet mihin tahansa maailman huippulehteen. Kunpa koko maailma olisi lukenut ne. Jos hinnat alas -keskustelu olisi julkaistu 10 vuotta sitten, piraattikeskustelut olisi voinut jättää käymättä. Lisää tätä!

Broken Arrow

Kiitos kiitos, sanovat Nnirvi ja Wexteen.

Vinkit ennen ratkaisua

Julkaiskaa vinkkejä peleihin, ennen kuin julkaisette ratkaisun. Näin voi ensin yrittää itse selviytyä pelistä.

Turhautunut

Mutta hyvänen aika, oletkos lukenut muuta lehdestä kuin ratkaisut. Katsopa vaikka tämän numeron Maxia.

Revenge of Lucas -fanatic

Vastaan Pelit 7/93 olleeseen kirjeeseen jonka oli kirjuuttanut Maanmatonen. Niinhän se on, että ei käyttöliittymistä tai tekniikoista voi kiistellä, mutta kuitenkin. Ei kai kukaan nyt ole Sierran liittymää antiikinaikaiseksi haukkunut. Ja Lucasin "tulevaisuuden salamannopeaa" liittymää olen nähdäkseni kehua retostellut vain minä (Pelit 3/93).

Kuitenkin Lucasin liittymä on kaikkea muuta kuin sekava. Käskyt ovat selkeitä ja helppoja ymmärtää. Sierralla alkaa systeemi olla jo (eritoten KQ 6) lapsellinen kun ikonit vähennetään neljään. Quest for Glory 3:ssa oli oikeaa otetta, ja se onkin Sierran paras. Ja Lucasin liittymä ei muuten vie ´ ruutua. Jos veisi, se olisikin jo liikaa. Sama asia ruutuun mahtuu, vaikka alalaidasta muutama sentti kutistuu. Tavarat poimii ruudusta nopsasti, toisin kuin Sierralla jolla sojottava sormi peittää kohteen + muuta alleen ja kehtaa vielä herjata "not here" -tyyliin. Ja musiikki. Se on Lucasilla hyvää. Aina. iMuse toimii erittäin hyvin. Sierra kehtaa käyttää samoja pimputuksia eri peleissään, ja puolet efekteistäkin ovat entuudestaan tuttuja (paitsi SQ 5). QG 3:sen ainut heikko linkki oli sattumoisin sen molomolomusiikki, joka ilmeisesti yritti olla jotain viidakko-aiheista. Hah hah. Laura Bow 2:sen musat olivat kylläkin erittäin tunnelmaa luovia.

Niin, kerrasta poikki -ongelmat. Lucas on ymmärtänyt sen, että jos pelaaja sohaisee hiirellään rotkon suuntaan, on hahmossa sen verran tekoälyä, ettei se kävele suin päin tyhjyyteen. Toisin kuin Sierralla, jossa tyhjäpäähahmo kävelee kuuliaisesti vaikka laavapätsiin, jos pelaaja hahmon sinne usuttaa. Kun hahmo ei rotkoon mene, tajuaa että ei sinne ole meininkikään mennä, mutta Sierran pelissä saa rotkoon käveltyään alkaa vahdata ankeaa kuolinanimaatiota ja lataamaan savegamea. Tylsää, minun mielestäni.

Sitäpaitsi Lucasin hahmot OVAT kauniita, rohkeita ja kuolemattomia. Ja siksi ne ovatkin parempia kuin Sierran pikselikasat, hullunrohkeat ja ankeakuolinanimaatioiset. Näin on. Virheet systeemeissä tiedostaa jokainen. Ja etkös nyt syyllistynyt ylenpalttiseen Sierra-ihailuun? Varmaankin Ossi on mieliarvostelijasi.

P.S. Olet oikeassa. Hiiriohjatut seikkailut EIVÄT ole hetkessä ratkaistuja.

Tuntematon

Installoiminen vai kopioiminen

Ensinnäkin kiitoksia paljon hyvästä lehdestänne. Onko Pelitpurkissa tosiaankin niin paljon käyttäjiä, että ei tahdo päästä sisään millään vai onko laitteissani vikaa kun aina tulee BUSY-ilmoitus? Pitääkö pelit aina installoida kiintolevylle, eikös pelkkä kopioiminen copy komennolla aja saman asian? Pyöriikö Monkey Islandit ja Indyt 286 12MHz :n koneessa?

DEL

On siellä tungosta. Pelit pitää installoida kiintolevylle, koska ne toimitetaan pakattuina ja puretaan kiintolevylle. Pyörivät.



Kyöpelien nimet

Tehkää kilpailu, jossa keksitään Kyöpelien hahmojen nimet.

Kari Salmelainen (ei vaiskaan!)

Kehtaattekin

Miten te kehtaatte laittaa lehden kanteen tekstin C64? En ole kertaakaan nähnyt lehdessä C64-peliarvosteluja. Kaikki ovt joko Amigan tai PC:n. Ettekö ole koskaan kuulleet pelistä Mayhem in Monsterland? Se julkaistiin marraskuussa. Lemmings saadaan joulukuussa. Kumpikin on aika kuuma juttu. Ihme, ettei teidän taholtanne ole kuulunut mitään. Jos tilanne jatkuu samanlaisena, olisi varmaan parasta, että poistaisitte C64:n kannesta. Älkää valittako, ettette saa C64-pelejä, olette vaan laiskoja. Vinkki nimimerkille Wertti, velho: lehti Commodore Force on täynnä C64-kamaa englanniksi.

Arela majere

Lemmingsiä odottelemme ja aiomme sen kyllä arvostella, mutta myönnetään, olemme laiskoja. Sen sijaan vinkkejä kuusnepallekin on joka lehdessä.

CD-ROMien arvostelu

Testatkaa CD-ROM-asemat.

Juha Vahanti

Se menee jo liikaa ohi peliasian. CD-ROM-asemia testaili MBitti numerossa 10/93 ja Tietokone numerossa 11/93.

Liian helppoja

Ostamani pelit, muun muassa Beast 3, Chaos Engine ja Super Frog ovat kaikki olleet liian helppoja jopa vaikeimmilla säädöillä. Toivon, että kiinnitätte tästä lähin huomiota pelien vaikeustasoon: mainitkaa se arvostelussa.

Liianko hyvä pelaaja?

Taisitpa vastata itse nimimerkilläsi.

Vinkkejä C64:lle

Mistä saa vinkkejä C64:lle?

Joku

Pelit-lehdessä on jonkin verran, mutta tosiasia on, että aika harva enää pelaa kuusnepalla, joten vinkkejäkään ei toimitukseen tule.

Solttutytölle

Olet aivan oikeassa. Aina luullaan, että pelaaminen on vain poikien harrastus. Ja kun mä joskus olen pelikaupassa ja jos ohi kävelee 13–16-vuotiaita tyttöjä, ne katsovat tosi oudosti minua. Se on tosi ärsyttävää. Ei kellekään Nintendoa pelaavalle mitään huomauteta, mutta jos omistaa "oikean" tietokoneen, niin heti luullaan, et on joku nörtti. Muut tytöt, ottakaa kantaa.

Ding Dong Fantasies -79

Yes, answer girls, please!

PC:n äänet

Minua on pänninyt jo pitkään yksi asia peliarvosteluissanne: useimpien PC-pelien äänet arvioitte nimittäin aivan väärin. Miksikö? Siksi, että arvionne perustuu pelkästään Sound Blaster -yhteensopivalla kortilla kuuluvaan ääneen, vaikka niillä vain harvoin on mahdollista kuulla pelien "todellista" musiikkia. Se näet sävelletään pääsääntöisesti Rolandin korteille.

Pelien äänet muodostuvat kahdesta osasta: musiikista ja digitoiduista äänistä, joista jälkimmäiset tuotetaan D/A-muuntimella ja edelliset syntetisaattorilla. Digitoitujen äänien osalta ainoaksi standardiksi on muodostunut SB, mutta musiikin osalta on kaksi: Adlib/Sound Blaster ja toisaalta Roland/general midi. Aiemmin Roland-musiikki tuotettiin MT-32-soundimoduulin mukaiseksi midi-musiikiksi, mutta nykyään yhä useammin musiikki tehdään Rolandin ns. general midi -korteille (esimerkiksi SCC-1 ja RAP-10). Niillä saadaan pelimaailman ylivoimaisesti paras musiikki.

Monet isot pelifirmat, (Sierra, Lucas, Origin) säveltävät ja sovittavat PC-pelien musiikin ensin

Rolandille. Tästä tehdään erikseen "riisuttu" versio Sound Blasteria ja muita kortteja varten. Tämän vuoksi SB:llä kuultava musiikki on huonompaa kuin mitä se voisi olla, jos musiikki sävellettäisiin alunperin sille.

On siis perin outoa, kun lehti jatkuvasti arvostelee vain tuota riisuttua musiikkiversiota, joka on usein vain kalpea aavistus alkuperäisestä. Yleissääntönä on, että jos pelin laatikossa ilmoitetaan tuki Rolandille tai general midille, sen musiikki on niille suunniteltu ja pitää myös ao. korteilla kuunnella.

Pelaamisen kannalta Rolandin korttien suurin puute on, että niistä puuttuu SB-yhteensopiva D/A-muunnin. Tämän vuoksi kunnon pelikoneeseen tarvitaan kaksi äänikorttia: toinen musiikille ja toinen digitoiduille äänille.

Rolandin ongelma on myös kehnosti hoidettu markkinointi (Suomessa), jonka vuoksi korttejа tunnetaan täällä huonosti.

Risto Oikarinen

Jokainen peliarvostelijamme kuolaa Rolandin perään, mutta se raha, se raha. Itse asiassa joillakin Roland jo onkin, ja tilanne muuttuu, kunhan saadaan ne paljon puhutut halvat Roland-kopiot markkinoille. Sitä paitsi suurimmalla osalla lukijoistamme on nimenomaan se Sound Blaster -yhteensopiva, joten sen äänien arvosteleminen palvelee huomattavasti suurempaa joukkoa kuin Rolandin äänien arvosteleminen. –tl

Piraatti

Tietokonepelien ympärillä on pitkään ja tuloksetta taitettu peistä piratismista. Ne kopioivat, jotka kopioivat ennenkin ja ne ostavat pelejä, jotka ostivat ennenkin.

Kopioinnin edut ovat ilmeiset: a) pelit saa käytännöllisesti katsoen ilmaiseksi, b) pelimaailmaa voi seurata laaja-alaisemmin, koska kenelläkään ei ole varaa ostaa kaikkia ilmestyviä pelejä, c) pelit saa usein huomattavasti ennen kuin ne eksyvät kaupan hyllylle, d) usein kopiopelin mukana on ns. traineri, jolla pelиä voi tarvittaessa helpottaa omien kykyjen tasolle.

Haitat ovat myös selvät: a) pelin saa ilman ohjekirjaa, jota ilman joidenkin pelien täysipainoinen pelaaminen on jopa mahdotonta, b) usein piraattiversio on buginen ja onpa jopa viruksia tavattu, c) kopiointi on lain vastaista, toisaalta vaikea uskoa pelilupatarkastajan koputtavan ovelle aivan lähitulevaisuudessa, d) useat merkittävät pelifirmat ovat siirtymässä tukemaan CD-ROM- ja konsolipelejä, mikä uhkaa Amigan tulevaisuutta.

Äänilevyjen äänittäminen kaverilta kaverille on ollut aina yleisesti hyväksyttyä. Silti levyjen myynti on hulppeaa huolimatta siitä että levyjä ostavat pääosin samanikäiset kuin pelejäkin. Hyvällä soittimella "kopioidun" levyn äänenlaatu olisi taatusti riittävä.

Tietokonepelit ovat tietysti levyjä kalliimpia. Satasen CD-levy kuulostaa houkuttelevammalta kuin kolmensadan peli. Voisi ajatella että 30 000 kappaleen menestyslevyn myyntiä vastaisi markkamääräisesti 10 000 pelin

TEX S

Vikaa kellotaajuudessa?

Aion ostaa 386SX/16+387SX matikkaprosessori+4 Mt+70 Mt. Mitä hyötyä matikkaprosessorista on? Mikä on halvin tapa korottaa kellotaajuutta? Riittääkö 4 megatavun muisti pelaamiseen ja hyötykäyttöön? Miten Privateer hyrrää koneessa? Miten demoja ja pelejä tehdään?

Termostaattori 007

Matikkaprosessori nopeuttaa ohjelmia, joissa on laskentaa (lentosimulaattorit, piirto-ohjelmat, yms.), ja joissa on tuki sitä varten. Kellotaajuutta voi korottaa vaihtamalla emolevyn. Neljä megatavua yleensä riittää pelaamiseen ja hyötykäyttöön. Privateer lienee kankea. Pelejä ja demoja tehdään ohjelmoimalla esimerkiksi C:llä tai suoraan konekielellä.

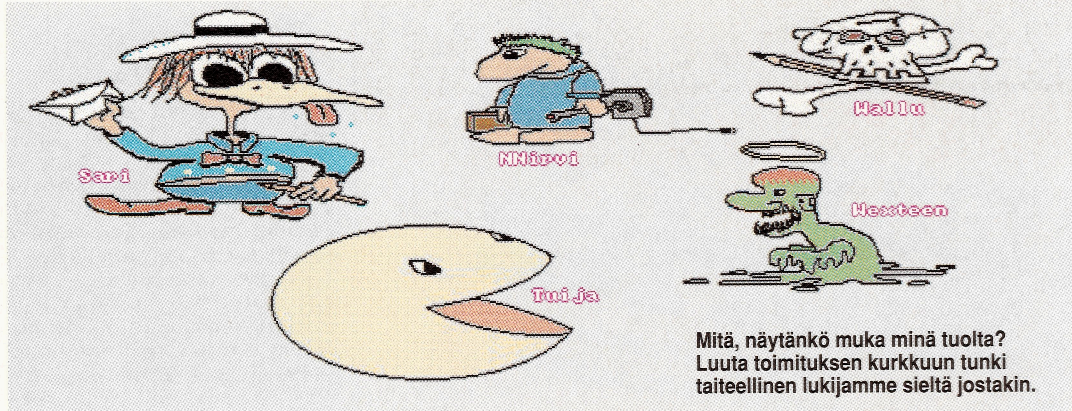
Muistiongelmia

Minulla on 386, 4 Mt, 40 MHz ja SB Pro 2. Wing Commander 2 ei toimi, kone ilmoittaa ettei muisti riitä. Kannattaako ostaa CD-ROM?

Vannoutunut tilaaja

Kyllä 4 Mt riittää, mutta todennäköisesti käyttömuisti ei riitä. Jos sinulla on DOS 6.0, aja Memmaker ja aseta EMS-muisti päälle. Jos on DOS 5.0 tai vanhempi, pitää tehdä käynnistyslevyke. CD-ROMin pelija hyötykäyttömahdollisuudet lisääntyvät jatkuvasti. Jos ohjelmavalikoimista löytyy omaan käyttöön sopivaa, niin kannattaa hankkia.

myynti.
Käytännössä tietokonepelien myyntilukemat pyörivät Suomessa kuitenkin muutamissa sadoissa. Ulkomailla menestyskonsolipelien markkamääräinen myynti päihittää kuitenkin kevyesti suosituimmat äänilevyt. Joten turha väittää, etteikö pelien kopioiminen vaikuttaisi pelien myyntiin. Pelifirmojen konsoli-innostus on ymmärrettävää; nehän ovat kaupallisia yrityksiä.
Äänilevyistä on tullut pikku hiljaa omistamisen arvoista tavaraa. Vanhat äänilevyt ovat jopa keräilyharvinaisuuksia. Alkuperäispelejä sisältävään pelikokoelmaan suhtaudutaan sen sijaan väheksyen: kuinka joku voi olla niin tollo että ei ole hoksannut kopioida kaikkia mahdollisia pelejä? Tuntuu joskus siltä, että oikean pelin osto pelikaupasta on jotenkin häpeällistä. Uutta levyä sen sijaan tullaan innolla kuuntelemaan – ja äänittämään.



Mitä, näytänkö muka minä tuolta? Luuta toimituksen kurkkuun tunki taiteellinen lukijamme sieltä jostakin.

Ehkäpä siinä vaiheessa kun huutokaupataan Braybrookin, Sensible Softwaren tai Sid Meierin esikoispelien alkuperäisversioita muutamalla kymppitonnilla voi pelin aikoinaan ostanut myhäillä tyytyväisenä.

Pelifirmat ovat pyrkineet ehkäisemään kopiointia kyseenalaisin keinoin. Levykesuojauksen vielä ymmärrän mutta kaiken maailman vaikealukuiset kiekot ja "etsi 6. sana sivulta 5 kappaleesta 6 riviltä 9" -älykkyystehtävät eivät saisi olla pelistä monta sataa markkaa pulittaneen riesa.
Harvalukuisten pelien ostajien kiusaaminen turhilla suojauksilla on mautonta. Kopionestokiekkojen painattamisen sijasta voitaisiin vaikka pelien hintoja laskea. Eihän äänilevyissäkään ole kopionsuojausta ja silti niitä ostetaan!
Pelit-lehti voisi julkistaa kisan, jossa komeimman alkuperäisten pelien kokoelman omistaja palkittaisiin vaikkapa CD32:lla. Hän olisi voittonsa ansainnut.

Ostaja

Puhut paljon ja asiaa, piratismin huonot ja hyvät puolet tulevat hyvin esiin. Muistettava kuitenkin on, että se todella on laitonta, eihän esimerkiksi videokasettejakaan saa kopioida ja niissäkin on tietynlaisia kopiointia ainakin häiritseviä suojauksia. Nostetaanpa yhteisvoimin alkuperäispelien arvo korkealle, kenellä on se suurin alkuperäispelien kokoelma? Keneltä löytyy esimerkiksi vuodelta -87 olevia originaalipelejä? –tl

PEX

Tex Spex on tuorein uudistus Pelit-lehdessä. Kirjoita palstalle, kun tietokoneesi, lisälaitteesi ja pelisi eivät suostu toimimaan yhdessä kuten pitäisi.
Kun avuntarve tulee, kerro mahdollisimman tarkasti koneiden ja laitteistojen kokoonpanot sekä merkit ja tietysti peli. Tyyli "miten lisään koneeseeni kiintolevyn ja muistia" ei riitä. Palstaa isännöi **Mika Tuomainen**.

Gravisasiaa

Tukeeko Ultrasound-äänikortti General Midi -moodia? Saako Pelit-BBS:stä Ultrasoundin päivityssoftaa?

Rami Kalle Hofs

Tukee. BBS:stä saa piakkoin uusimmat ajurit äänikorteille.

Prosessoreista

Mikä on suurin ylikellotusprosessori PC:llä? Hintaluokka sille ja Pentiumille? Tuleeko 686? Tiedustelija

Nopein ylikellottava on 486DX3 100 MHz -prosessori, mallit Inteliltä ja IBM:ltä. Hinta liikkunee 5 000 markassa, Pentium vajaa 20 000 markkaa. P6 (eli 686) tulee, ehkä (Intelin lupausten mukaan) alkuvuodesta 1996.

Disk not validated

Miksi levylle tallentaessani tulee virheilmoitus "Disk is not validated"?

Amigisti

Levyissä ei ole varsinaisesti vikaa, AmigaDos ei vain ole päässyt päivittämään niitä. Eli jos teet muutoksia (esimerkiksi tallennat), älä ota heti levyä pois, vaan anna AmigaDosin päivittää se. Riittää, kun validoit levyt. Helpoin tapa on käyttää ohjelmia, kuten FixDisk, Diskwik tai vastaavat. Jos ohjelmia ei ole, myös AmigaDOSin Disk-doctor korjaa levyn. Toinen mahdollisuus on virus, silloin vain virustorjuntaohjelma auttaa. Viruksentorjuntaohjelmia löytyy maksuttomina PD-ohjelminakin.

C64-äänet

Onko C64:lle tehty Sound Blaster -äänikorttia? Sain Command Performance 10 pelin kokoelman, mutta 2-puolen pelit eivät lataa. Miksi?

Cliffhanger

Ei ole, 64:ssä on äänipiiri sisäänrakennettuna. Jos pelit eivät lataa, levy on (mahdollisesti) viallinen.

Levykkeistä

Mikä on paras tapa ostaa levykkeitä ?

Paikallinen mikromyymälä lienee helpoin tapa. Jos levyjen kanssa tulee ongelmia, sinne voi sitten helposti ottaa yhteyttä. En suosittele kokemusteni pohjalta nimettömiä levyjä.

PC:n laajentaminen

Tarvitaanko peliohjainta varten peliportti? Miten tiedän onko minulla sellainen? Tuleeko äänikorttien mukana selkeät asennusohjeet? Onko sen asentaminen itse mahdollista?

Paljon kysyttävää

Tarvitaan. Katso koneen takaosasta: Jos löydät naarasliittimen, jossa on kahdessa rivissä yhteensä 15 reikää, sinulla on peliportti. Jos ei ole, peliohjainkortiksi käy esimerkiksi Gravis Eliminator, joka maksaa alle 300 markkaa. Äänikorttien asentaminen on yksinkertaista. Ohjeet ovat yleensä vain englanniksi.

Näytönohjaus

Omistan Amstrad PC 1640 SD:n, vm 86-87, 8 MHz. Pystyykö kellotaajuutta nostamaan? Koneessa on CD-näyttö, mutta se toimii EGA:na säätöjä vaihtamalla. Silloin peleistä saa selvää, mutta DOSsista ei, miksi? Toimiiko Pirates koneessani?

Taikaviitta -93

Päivitystä varten joudut vaihtamaan emolevyn tai koneen. MS-DOS ja BIOS pitää asettaa tukemaan EGA-tilaa, muuten se lähettää erilaista signaalia. Bios setup -ohjelmasta voi vaihtaa asetuksia. Pirates toimii.

Amigan Civilization

**Koneeni on Amiga 1200, 80 Mt, 2 Mt RAM. Installoin kiintolevylle Civilization-pelin. Kone ilmoitti: Add the following lines to your Startup-sequence:
Assign CIV1: HD1:Civilization/
Assign CIV2: HD1:Civilization/
Assign CIV3: HD1:Civilization/
Assign CIV4: HD1:Civilization/
Mitä tehdä?**

Lasse H.

Annetut rivit tulee lisätä startup-sequence-nimiseen tiedostoon, jotta peli ymmärtää lukea kiintolevyä. Mene AmigaDosiin ja kirjoita ed s/startup-sequence. Lisää em. rivit tiedoston loppuun. Tallenna painamalla Esc ja X. Sitten mene Civilization-hakemistoon ja kirjoita game.

Mitä eroa?

Mitä eroa on lehtenne säästö- ja vuositilauksella?

Tilaamista harkitseva

Säästötilaus on tilaustapa, joka jatkuu ilman erillistä uudistamista niin kauan kuin tilaaja peruu tilauksensa. Se on aina myös edullisempi kuin vuosi- eli määräaikaistilaus, joka taas jatkuu aina vuoden kerrallaan. Jos esimerkiksi määräaikaistilauksesi alkaa vuoden toisesta numerosta se päättyy seuraavan vuoden ensimmäisen numeron jälkeen, eli saat kaikki 8 lehteä. Määräaikaistilaus pitää aina uudistaa erikseen ja on hiukan kalliimpi kuin säästötilaus.

Panu Mäntylahti & Niko Hellsten

max moritz

Pojat, joit' ei saatu hyviks, nyt on jauhettuina tiedonjyviks.

Max

Ja Suomen nuorisoa muka väitetään passiiviseksi? Ainakaan meidän lukijamme eivät tähän joukkoon kuulu, sillä vinkkejä tuli taasen ihan mukavasti. Jatkakaa samaan malliin ja maailma on vielä joskus meidän.

Ja osoitehan palstalle on
Pelit
Max & Moritz
PL 64
00381 Helsinki.

Captive

Liekkiseinän takana odottelevat viholliset saa tuhottua helpoiten kameralla. Aja kohdalle ja paina itsetuhonappia. Näin saat kokemusta ennen kuin olet hankkinut leikkelepöydän. Valokuvausta harjoitti **J. Kortelainen.**

Conflict: Middle East

Vaikka Lähi-Idän rauhanprosessi on jo pitkällä, ainakin kuvaruuduilla raivoaa vielä pitkään sota. **VVK** on huomannut pikku bugin, jolla voit tuhota vastustajasi käden käänteessä. Ota esiin yksikön komentovalikko ja napsauta vihollisen joukko-osastoa. Valitse täysi heksaraportti, jolloin saatkin vihulaisen tiedot eteesi. Huomaa Disband-mahdollisuus...

Eye of the Beholder 1, 2 ja ehkä 3

Editoitsija on onnistunut peukaloimaan SSI:n monisilmäpallojen tallenteita. Lataa heksaeditoriin tallenteesi (eobdataX.sav) Etsi ensimmäisen hahmosi nimi ja sen perästä hahmosi tasot, jotka ovat muodossa 0X, jossa X on nykyinen taso. Muuttamalla X:n arvoja saat trimmattua hahmosi huippukuntoon, mutta muista, että jos X>9, peli saattaa seota. Tallenna muutokset ja jatka seikkailuasi huippuhahmoilla.

Lands of Lore

Anonyymi lukija selvitti kaikien iloksi linnaan hukkuneitten pystien sijaintipaikat. Hiukka kryptisiä vinkit ovat, mutta pienellä maastontuntemuksella ne selviävät.

Käärme on linnan ykköstasolla. Etsi pohjoisessa kohta, jossa seinät sulkeutuvat edessä ja takana. Vedä vivusta ja kulje käytävän päähän. Vedä pohjoisen puoleisesta vivusta, jonka jälkeen voit napata patsaan. Laita jotain muuta romua painoksi ja poistu kuopan kautta vankiluoliin, josta pääset takaisin ylös.

Lohikäärme on myöskin linnan ykköstasolla. Aivan etelässä, viimeisen pyöreän lautasen jälkeen on käytävä, josta lappaa aaveita kimppuun. Tutkailemalla seninä löytyy kaksi vipua. Voit myös kulkea kaksi ruutua länteen ennen käytävää ja seinän läpi portaille jolloin saat kartan näkyviin. Myös vivut näkyvät, kun kävelet haamukäytävään.

Yksisarvinen on linnan kakkostasolla. Idässä olevassa kolmanneksi eteläisimmässä huoneessa on arkku ja avain.

Humanoidi löytyy linnan kolmannesta kerroksesta. Etsi idästä kuoppa, jonka takana on vipu. Ammu sitä jousella tai heitä jollain esineellä, jolloin vipu kääntyy. Kulje pohjoiseen ruudun verran, ja sitten itään. Pohjoiseen taas yksi askel ja itään kaksi. Jatka etelään ja löydät oven. Nurkan takana on laatta ja muutama vipu.

Pudottaudu toiseen kerrokseen ja asettele pystit paikoilleen. Parannettuasi Richardin yhdistä Totuuden Rubiini ja sormus, jolloin saat Koko Totuuden. Kun olet lopullisessa voimankoitoksessa, yritä käyttää Koko Totuutta Scotiaan, ENNEN kuin hän ehtii muuttaa muotoaan.

Uotilan Antti on löytänyt Ywelin kaupungista uuden loitsun. Parantajan putiikin lähellä on kiinni naulattu ovi, jonka saa revittyä auki – sisällä odottaa Hand of Fate ottajaansa.

Monkey Island 2

Kinkkinen sylkykilpa on aiheuttanut ongelmia lähinnä torvibugin vuoksi. Voittaaksesi kisan hae Scabbin baarista kolme juomaa (kirjastokortti on henkilöllisyystodistus). Sekoita sininen ja keltainen neste keskenään ja saat vihreää litkua. Seilaa Bootylle ja osta antiikkikauppiaalta

Privateer

Aluksi Tarasusta kannattaa hieman viritellä. Myy ohjusputkesi ja laserisi. Osta tilalle torpedolaukaisin ja torpedoja. Investoi jälkipolttimeen ja parempaan suojakerrokseen. Iske vielä mass driver -kanuunat alukseesi ja suuntaa kohti tehtävätietokonetta.

Valitse partiotehtäviä, jos suinkin on mahdollista. Mikäli tarjola on useita samaan järjestelmään, ota ne kaikki. Näin saat rahat kaikista tehtävistä, mutta Navpointeilla ei ole ylimääräisiä vihollisia. Älä turhaan vaivaudu palkkionmetsästykseen aluksi – vaikka se on usein tuottavaa, aikaa kuluu tuhottomasti ja vastus on usein kova.

Troyssa osta kaivosasemilta rautaa, mikäli hinta on alle 45 krediittiä ja myy lastisi Helenille, josta puolestaan voit kaupata elintarvikkeita ja puutavaraa kaivosasemille. Kaupankäynti ei kuitenkaan ole avain rikkauteen Frontierin tyyliin.

Taistelut ovat vaikeampia kuin siipikomentajissa. Mikäli et saa rahaa kriminaalien niittaamisesta, kannattaa henkensä riskeeraamisen sijasta lentää pakoon. Jälkipolttimella ja moottoripäivityksellä pääsee eroon lähes kaikista vihollisista.

Voit myös houkutella piraatit ja retrot sellaiselle Navpointille, jolla on Federaation joukkoja, miliisejä tai muita ystäviä: vahingoita jotakin vihollista niin, että aluksen jokin osa menee punaiseksi. Ota kurssi kohti apujoukkoja ja kaasuttele sinne pitäen etäisyyden takaa-ajajiin noin 7 000 metrissä. Jos he kääntyvät takaisin, käänny, ammuskele ja ärsytä heidät uudestaan perääsi. Huomaa, että jotkut viholliset eivät poistu kauaksi Navpointiltaan, vaikka mikä olisi. Toiset seuraaavat sinua kiltisti ja saavat kimppuunsa huomattavasti kovemman vastuksen. Jos haluat olla rauhassa useimmilta piraateilta, tapa muutama palkkionmetsästäjä.

Jos vastaasi tulee vain yksi vihulainen, hidasta nopeutesi olemattomiin, vie maali keskelle tähtäintä ja lauo pari torpedoa. Jo yksi osuma riittää tuhoamaan Talonilta suojakerroksen ja tuho onkin vain muutaman hyvin tähdätyn laukauksen päässä. Kun olet rahoissasi, osta ohjusputki tai pari. Unohda takaa lukittuvat IR-ohjukset ja ota niitten sijaan IFF-tyyppisiä, joka suuntaan lukkiutuvia ohjuksia.

Kun joudut taisteluun, pudota nopeutesi alhaiseksi, siirrä kohteesi keskelle tähtäintä ja lauo pari neulaa matkaan samalla tulittaen vimmatusti. Laukaise ohjukset hieman ennen kuin vihollinen kääntyy väistämään sinua. Kilrathit ovat yhtä kuin Kuolema kömpelölle Tarsukselle, joten välttele kisuja mikäli vain voit.

Jos haaveilet paremmista kilvistä, hanki rahaa ja osta parempi alus, sillä Tarasukseen asennettuna parempi kilpigeneraattori vie aivan liikaa tehoa. Muista, että Orion tarvitsee ainakin kolmosluokan moottorin ollakseen varteenotettava vaihtoehto ja taycon-kanuunoilla on paras tehontarve-tuhovoimasuhde.

Elite II – Frontier

Jos halajat helppoa rahaa ja mielenkiinnon menetyksen peliisi, lennä Soliin, myy kaikki lisävarusteesi paitsi automaattiohjaus. Osta ylellisyystavaroita tai hedelmiä ja vihanneksia. Ota kurssi Barnand's Stariin ja telakoidu vaikka Birminghamworldin avaruusasemalle. Myy lastisi, osta robotteja ja myy ne Soliin. Tämä kauppareitti on sekä tuottoisa, että 100 prosenttisen turvallinen. Ansaitset pikaisesti suuunnattoman määrän krediittejä ja tylsistyt kuoliaaksi (liian) helppoon rahantuloon. Ainakin minulta loppui motivaatio jo ASPin ostamisen jälkeen... Helppoa rahaa teki **PJM.**

Avaruustaistelu on Frontierin suurimpia heikkouksia. Inertiaohjauksen lisäksi osumasektori on pieni ja kaikilla vihollisilla näyttää olevan ihan kunnia-asianaan kolaroida pelaajan kanssa. **Kimmo Savolainen** antaa automaattiohjauksen hoidella tappohommat puolestaan. Valitse vihollisalus kohteeksesi ja käynnistä autopilotti. Kun kohde on kahdentuhannen metrin päässä siirry käsiohjaukseen ja avaa tuli. Näin vihulainen aloittaa ampumisen liian myöhään, eikä ehdi aiheuttaa suurempia vaurioita. Väistä viime tingassa jottet vain törmää. Kun olet ohittanut vastustajan, lennä käsipelillä suunnilleen kymmenen kilometrin päähän ja kytke taas autopilotti päälle. Muista, että parhaallakin neulalla on polttoainetta vain muutamaksi minuutiksi, joten ohjuksia vastaan auttaa hulvaton kiepuminen. Samoin lähetä oma neulasi matkaan, kun maali lähestyy suunnilleen kahdentuhannen metrin päässä.

torvi. Tallenna peli ja puhu sylkykilvan vetäjälle.

Imaise suuhusi vihreää mönjää ja töräytä torvea. Siirtele lippuja Pick up -komennolla heti, kun tuomari lähtee pois. Sylkäise lima lentoon silloin, kun oikeanpuoleisen naisen vyö lepattaa tuulessa. Torvitemppu ei bugin vuoksi toimi kuin kerran, joten lataa tilanne tarvittaessa.

Star Control II

VVK on etsinyt mineraalirikkaita ja elämää kuhisevia planeettoja. Käväisepä tutkailemassa planeettoja Alpha Centaur III, Delta Vulpeculae I, Arctus I, Beta Librae Ib, Zeta Hyades V ja Gamma Columbae I.

Ultima VII

Ultima 7 -fani on etsinyt lisää hauskoja ominaisuuksia Käärmesaaren sisäänrakennetusta huijaustilasta. Painamalla alt-1 voit kuunnella pelin ääniefektit painelemalla numeronäppäimiä. Alt-6 painamalla voit kuunnella musiikit. Alt-4:sta saat hiirestettyä itsellesi muidet tavarat. Painamalla pykälänappia (1:n vasemmalla puolella) saat esiin toisen huijausvalikon.

X-Wing

Luke selvittää monille jo varsin tutuksi käynyttä X-Wingin tallenteen rakennetta. Muuta .plt- tiedostoasi heksaeditorilla. 9. rivin alussa on lukusarja 0128(0080). Muuta 7, 8, 9 numerosarja luvuiksi 08. Tuloksena lentäjäsi on läpäissyt kaikki esteradat ja saat kolme mitalia pukuusi.

Civilization

Vihdoinkin 'Prosen maanmainiossa pelissä pääsee loikkaamaan vieraan vallan leipiin. Lataa civilX.sve (X on tallenteen numero välillä 0–9) heksaeditoriin. Ensimmäisen rivin kolmas lukusarja kertoo kansallisuuden:

01 = valkoiset eli roomalaiset tai venäläiset
02 = vihreät eli babyloonit tai zulut
03 = siniset eli fransmannit tai saksalaiset
04 = keltaiset eli atsteekit tai egyptiläiset
05 = turkoosit eli jenkit tai kiinalaiset
06 = punaiset eli britit tai kreikkalaiset
07 = ruskeat eli intialaiset tai mongoolit
09 = tietoa kansakunnista.

Takinkääntäjä oli **Luke**.

Wolfenstein

Boriz the Zubazembaloo on keksinyt helpon tavan päästää ilmat pihalle loppuvastustajista. Suolaa ensin muut vihulaiset ja etsi jostain neliön muotoinen seinämä. Odottele päävastustajaa ja ammu nopea sarja. Pakene viivana seuraavan nurkan taakse ja jää taas kyttäämään. Älä odottele liian kauan, sillä ampuessaan vihollinen pysähtyy. Kunhan vain pysyt liikkeessä, sinua ei ammuta lainkaan.

Moritz

Postilla on kumma tapa kantaa paljon samoja vinkkejä uudestaan ja uudestaan toimitukseen.

Siispä arvoisat lukijat, viitsisittekö ennen postilaatikkoon paukauttamista vilkaista, onko teidän vinkkiänne näkynyt saman vuoden edellisissä lehdissä. Jos vastaus on kyllä, tuhlaatte aikaa ja rahaa. Jos vastaus on ei, olette moninkertaistaneet mahdollisuutenne saada vinkkinne näkyviin.

Valitettavasti kaikkia vinkkejä ei voida tarkistaa, ja etenkin koodeja on lähes mahdotonta saada kaikkia oikein, joten vetoan teidän ahkeruuteenne: tarkastakaa ennen lähettämistä! Julkaisuvarmimmat vinkit ovat ennen julkaisemattomat, ei englanninkielisistä lehdistä otetut vinkit. Myöskään itsestäänselvyyksiä on turha lähettää "vinkkinä", anelee Moritz.

Commander Keen 5

(PC) Kun pallon muotoisessa kentässä teleporttien yläpuolella tulee vastaan kolme reikää katossa, mene viimeisestä ylös, houkuttele kranu alas ja mene pakoon ovesta, niin saatat saada päästä salaiseen kenttään.
Teme

Wayne Gretzky Hockey III & Hockey League Simulator 2

(PC) Jurppiiko sinua, jos haluaisit aloittaa liigan kaveriesi kanssa samalla joukkueella pelaten, mutta WGH3:ssa ei ole mahdollisuutta pelata vieraspelejä samassa joukkueessa? Tämä ongelma ratkeaa lataamalla oma joukkueesi aina kotijoukkueeksi ja vastustaja vieraaksi, sillä HLS2 reagoi tallennetun tuloksen oikein, aivan kuin olisitte pelanneet pelin WGH3:ssa vierasjoukkueena.

Ongelmia syntyy myös pelaamisessa: vastustajalla on kaksi älykästä pelaajaa vähemmän, joten heille on annettava tasoitusta, jotta peleistä tulee realistisia ja tasaisia eikä jatkuvia 10–0 rökityksiä. Se onnistuu laskemalla oma joukkue college-tasolle ja vastustaja farm-tasolle. Tämän jälkeen lasketaan kummankin joukkueen maalivahdin kaikki numerot kuudella, pelin pituudeksi 5–8 minuuttia ja lopuksi kaikki muutokset tallennetaan.
Marko Kyyrönen

Premier Manager

(Amiga) Näin voit parannella oman joukkueesi taitoja: Soita seuraaviin numeroihin valmennusruudusta (puhelin).

753423	Gremlin cheat. Muuttaa maalivahdin Ultimateksi.
250967	Mansell cheat. Muuttaa ensimmäisen puolustajan Ultimateksi.
000123	Lotus III cheat. Muuttaa ensimmäisen keskikentän pelaajan Ultimateksi.
220769	Zool cheat. Muuttaa ensimmäisen hyökkääjän Ultimateksi.
781560	Realms Of Fantasy cheat. Muuttaa jokaisen oman joukkueen pelaajan jokaisen taidon maksimiksi. Kasvattaa myös pankkitiliä 20 miljoonalla punnalla.

Commander Keen 6

(PC) Paina pohjaan: G-näppäin saadaksesi kuolemattomat, F10 ja J lentääksesi, F10 ja N päästäksesi aaveena kaikesta läpi, F10 ja I saadaksesi kaikki tavarat, F10 ja E päästäksesi kentän läpi.
Mauri Kettunen

Fire Force

Ennen tiilimuuria olevassa talossa on kahdet portaat piilossa. Toisista portaista näkyy yläosa. Kolmannessa kerroksessa ylhäältäpäin on portaat piilossa laatikkojen takana. Menemällä niistä pääset maan ali muurin toiselle puolelle. Ohjukset saa hyvin tuhottua kranaatilla, joita saa ammutuilta sotilailta.
Tanya

Outrun

(Amiga) Kirjoita pelin aikana RED BARCHETTA. Sen tehtyäsi paina S siirtyäksesi seuraavaan tasoon, T saadaksesi kymmenen sekuntia lisäaikaa ja B aloittaaksesi tason alusta.
J-PN

Forgotten Worlds

(Amiga) Paina alkuruudun aikana yhtaikaa A-, R-, C- ja Help-näppäimet. Aloita tämän jälkeen kaksinpeli normaalisti. Painamalla nyt N-näppäintä pääset seuraavaan tasoon ja näppäintä S pääset suoraan asekauppaan.

Zool

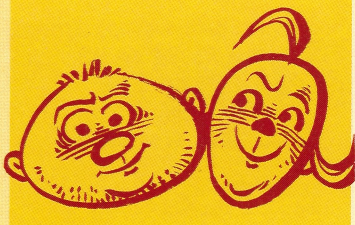
Karkkimaassa neljän pienen Hittaulun luona juokse edestakaisin ja ammu koko ajan. Vähän ajan kuluttua karkkien pitäisi hävitä ja niiden tilalle ilmestyä bonuksia.
Tikkari

Lion Heart

(Amiga) Pelin alussa kumarru ja laita pause päälle. Sen jälkeen paina ensin CTRL ja sitten Help pohjaan. Kun ruutu värähtää, tiedät että sinulla on loputtomat elämät. Paina kerran CTRL ja liikuta hiirtä. Siirrä ukkoa minne haluat ja paina uudestaan CTRL ja pääset taas ohjaamaan tikulla.
P.K.

Keen 4

(PC) Mene ensin taulun toisesta talosta luolaan ja kävele siellä vasemmalle kunnes olet hyppinyt vihreitten "rapakoitten" yli. Mene sitten



vasemmanpuoleisimman rapakon ja paalun väliin ja ala pomppia pomppukepillä. Ollessasi ilmassa ota pomppukeppi pois päältä ja tartu vasempaan laitaan kiinni ja nouse ylös. Sinun pitäisi nähdä hissi. Mene hyppimään hissiin pomppukepillä ja ota kaikki 7 lisäelämää. Lähde sen jälkeen ylöspäin portaita kunnes näet oven. Mene sinne ja taulu on läpi. Jos haluat lisää esimerkiksi elämiä, avaimia ja paukkuja, paina näppäimet B, A ja T yhtäaikaa pohjaan.

Jani -93

Hunter

Tässäpä muutamat koordinaatit Hunteriin.

Hunter-moodi:

Floppy disk	X-100, Y-225
2nd man	X-99, Y-61
3rd man	X-195, Y-119
Security pass	X-90, Y-153
Prisoner	X-135, Y-239
Hackshaw	X-151, Y-121
Antibiots	X-151, Y-121
Master key	X-164, Y-169
Kenraali	X-134, Y-237
Nuclear device	X-29, Y-227
Professorin tehdas	X-49, Y-115
Potilas	X-11, Y-36
Vanha mies (majakassa)	X-181, Y-197

Action-moodi:

Fueldumpit	
1.	X-115, Y-184
2.	X-24, Y-64
3.	X-19, Y-68
4.	X-22, Y-70
5.	X-21, Y-60
6.	X-18, Y-61
Radar unitit	
1.	X-118, Y-88
2.	X-24, Y-64
3.	X-19, Y-68
4.	X-16, Y-91
Enemy fortit	
1.	X-130, Y-237
2.	X-30, Y-161
3.	X-8, Y-116
4.	X-248, Y-83
Enemy HQ	X-126, Y-206

Mickey Mouse ja Ville Takio

Project X

Jos ensimmäisen kentän lopun ohjukset tuottavat päänvaivaa, mene aivan oikeaan alakulmaan ennen kuin ne alkavat suhistella ja ohjukset eivät osu ollenkaan.

Gimli

Goal!

(Amiga) Kun pelaajasi saa punaisen kortin, pystyt vaihtamaan hänet vaihtomieheen, joka ei tietääkseni onnistu oikeassa jalkapallossa.

Petri Järvinen

Last Ninja 1

(C64) Toisen kentän ensimmäisessä ruudussa ota oikeanpuoleisen leijonan tassusta kynsi ja kiipeä sillä vastaan tulevan seinän yli. Käytä samaa temppua myös muuriin, josta pääsee alas. Hypi joen yli ja etsi paikka, josta ottamalla ninja alkaa vilkkua. Etsi alempaa hansikas ja mene suolle. Hypi suon yli ja tapa vastustajat heittotähdillä. Liiku nopeasti, sillä vilkkuminen loppuu nopeasti. Näin pääset lohikäärmepatsaan ohi.

Viidennessä kentässä maton yli pääsee menemällä ritarin ohi ylem-

Lyhyestä vinkki kaunis...

Lethal Weapon

(Amiga) Alussa lähde vasemmalle. Hyppää kansioiden päälle ja sieltä taulun päälle. Kävele aivan taulun oikeaan reunaan, paina tikkua ylös ja pääset salahuoneeseen.

Mika Nissilä

Robocop 2

Kirjoita alkuruudussa SERIALINTERFACE ja olet kuolematon.

Roger Rabbit

Saat lisää aikaa ravistelemalla puuta monta kertaa. Toisessa tasossa saa lisäaikaa menemällä lautasten päälle ja kääntämällä tikkua ylöspäin.

The Duck

Z-Out

(Amiga) Painele J- ja K-näppäimiä pelin aikana niin aluksesi ei tuhoudu, ja numeroista 1–6 voit vaihtaa leveliä.

Ritari Ruudolf

Road Blasters

(Amiga) Kirjoita pelatessasi LAVILLASTRANGIATO. Tämän jälkeen näppäimet 1–4 antavat eri aseita, S hyppää seuraavaan tasoon ja F täyttää tankin äärimmilleen.

J-PN

Cybernoid II

(Amiga) Kirjoita tuloslistalle NECRONOMICON ja saat loppumattomat elämät.

J-PN

Cybernoid I

(Amiga) Kirjoita tuloslistalle RAISTLIN saadaksesi loppumattomat elämät.

J-PN

Galaxy Force 2

(Amiga) Kirjoita pelatessasi DONKEY. Sen tehtyäsi painamalla F3 siirtää seuraavaan tasoon.

J-PN

Darkman

(Amiga) Kirjoita pelin aikana MEACULPA ja sinulla pitäisi olla loppumattomat energiat.

J-PN

Car-Vup

Kirjoita tuloslistalle R.J. Toone ja elämäsi eivät vähene.

Tommi Saari

Chuck Rock

(Amiga) Kirjoita pelin alkuruudussa: ESRANO = lentäminen, TURN FRAME = tasohyppely 1–5

Tomi Reinikainen

Aldo 1

(PC) Käynnistä peli komenolla ALDO1 ja tynnyreitä tulee vain yksi kerrallaan.

Pelihullu

CD-Man

(PC) Paina pelin aikana F1-näppäintä ja olet kuolematon.

The Duck

Blues Brothers

Mene esimerkiksi sateenvarjon kohdalle toinen sateenvarjo kädessäi, heitä se pois ja voit liitää ilman varjoa. Toimii myös ilmapallojen kanssa.

Jussi

Syndicate

(Amiga) Aloita peli alusta, laita ryhmän nimeksi ROB A BANK ja saat paljon rahaa.

P.K.

Chaos Engine

(Amiga) Ota yksinpeli ja laita koodiksi pelkkää T:tä, V:tä, X:ää tai Y:tä.

P.K.

A-Train

(Amiga) Kirjoita pelin aikana junan ollessa piilossa CHEATERCHEATERWIMP.

Krueger

McDonald's Land

(Amiga) Kirjoita SPICY BEANBURGER ja elämäsi on loputon.

Krueger

Captain Planet

(Amiga) Tapata itsesi vesikentässä ja kirjoita Highscore-listalle BBBB.

Matti Lintula

Marble Madness

Älä liiku ensimmäisessä kentässä ollenkaan ja saat yllätyksen.

Matti Lintula

Amiga Action Replay -vinkkejä

Switchblade II	kuolemattomuus	TFD 261F
Paper Boy	elämät	6529
Dogs of War pl1	elämät	361
Dogs of War pl2	elämät	3FD
Indy 4 Action	elämät	BCD
Wings	ominaisuus pisteet	C0GA73
Desert Strike	hellfiret	C77085
Desert Strike	fuel	C18353
Desert Strike	lives	C1835F
Desert Strike	hydras	C77045
Fire Force	m203 grenades	F2D
Fire Force	m16 mags	F27
Fire Force	dressing packs	F2E
Fire Force	grenades	F2B
Fire Force	m72 laws	F2C
Fire Force	mp5 mags	F28
Fire Force	c4 explosives	F2F
Fire Force	ak47 mags	F29
Fire Force	m60 belts	F2A
Popup	palloja	1F981
Nitro pl1	rahaa	1FBC7
Nitro pl2	rahaa	1FCC7
The Wall II	palloja	27B10
Hard'n'Heavy (metal)	elämiä	BEAF
Hard'n'Heavy (heavy)	elämiä	BEAE
Hard'n'Heavy	aika	BEB0
Return of the Jedi	elämiä	16910
Axel's Magic Hammer	elämiä	FAF9
Axel's Magic Hammer	avaimia	FAFA
Midnight Resistance pl1	rahaa	1169B
Midnight Resistance pl2	rahaa	115C9
Alien Breed pl1	panoksia	C05A53
Alien Breed pl1	avaimia	C05A5B
Alien Breed pl1	elämiä	C05A4F
Alien Breed	aika	C02CAF
Prehistorik	elämiä	C08307
Double Dragon III	rahaa	A95
Predator	elämät	5D7EB
Predator	aika	5D77C
Predator	kranaatit	5A7D9
Predator	panokset	5CA57
Moonstone	elämät	C0D825
Moonstone	rahaa	C0D827
Zool	energia	1EF5C
Zool	aika	14E9
Final Fight pl1	elämät	1A23
Super Frog	elämät	C017CF

Kaikki toimivat M-komennolla ellei toisin mainita.

Dr. Vellu, JH ja Hese

KOODIKIMARA

Gravity Force

Salasanat:
5= AGNUS
10= PARSEC
15= CRYSTAL
20= REACTOR
25= VISION
30= ORBIT
35= PALACE
40= ALIEN
45= FALCON
50= WARPXX, XX=radan numero.

Jukka Perälä

Battle Isle Expansion Disk 1

Koodit:
1 BLOCK
2 WATCH
3 §LAGUN
4 BIRMA
5 SERPT
6 RAMBO
7 YUKON
8 POINT
9 FROGS
10 ITALY
11 LINES
12 VARUS
13 SOUND
14 TWEAK
15 NIPON
16 FLAIR
17 ARROW
18 KORSO
19 NOUTH
20 FJORN
21 DONOR
22 LEYES
23 JUMPY
24 WERFT

Stefan Granberg

Epic

(PC)
Koodit:
Taso Koodi
1 AURIGA
2 CEPHEUS
3 MUSCA
4 PYXIS
5 CETUS
6 FORMAX
7 CAELUM
8 CORVUS

Tuntematon

Puzznic

(PC)
Loppupuolen koodit:
Taso Koodi
50 PASS WORD
51 MINA SAMA
52 ND.D KAGE
53 DE.N ANID
54 HASH IAGA
55 RIMA SITA
56 THAN KYDU
57 MAID OOKA
58 IAGE ITAD
59 AKIM ASHI
60 TEAR IGAT

Tuntematon

Dynablaster

(PC)
Muutamien tasojen koodit:
Taso Koodi
1-2 UUOWMNEE
1-3 MAFWHVTN
1-4 UOBLHMEN
1-5 UXYWHTVG
1-6 MBOLHPYK
1-7 UKFLHMVG
1-8 UCBLOQEP
2-1 UOBLWWEN
2-2 UBRLVPVK
2-3 MBYLBBAH
2-4 MXVEEOYH
2-5 UBCZVEVG
2-6 MXBEEIYH
2-7 UWVKVOSG
2-8 UUNLWWEP
3-1 MUVEOSTP
3-2 UAGKOPEN
3-3 MONAOSVC
3-4 UKZZHMSV
3-5 MUEEAIVC
3-6 MXEEOIZY
3-7 UCHZOORA
3-8 MBAAHBZS
4-1 UANKVUZA
4-2 MCYNQQRP
4-3 MCYNQVGP
4-4 UKCHNTLG
4-5 UUNVNTZU
4-6 UWOVQGHK
4-7 UWOVQWHG
4-8 MBONSVVA
5-1 UUYVMOPA
5-2 UNOVMOPE
5-3 UUVVMOTA
5-4 UUKVMPTE
5-5 MXECVGCK
5-6 UUVVHVTN
5-7 MCNNWJYP
5-8 UAKVOBTP
6-1 UOZHWSTU
6-2 MBNNGTTY
6-3 MWCCGBCA
6-4 MXWCPIPY
6-5 UOLZNJKU
6-6 MUEEMPHE
6-7 UKAZNQNG
6-8 MCZAILRZ
7-1 MOLATPKN
7-2 UCAZIMKE
7-3 UBZZILNV
7-4 MKLATQPY
7-5 UWWKILNT
7-6 MXRETVPA
7-7 MXREVQNH
7-8 UXKKHSNH
8-1 UAYFVHAU
8-2 MBEAGOYH
8-3 MUAEEHPS
8-4 UWKFVGPK
8-5 MWNEBEHR
8-6 MBVABSGZ
8-7 MXHEEBRZ
8-8 MAOEGOLR

Tuntematon ja Senne

Humans

(PC)
Koodit
1. DARWIN
2. ANDIE PANDY
3. GET A LIFE
4. CARLOS
5. HOWIE
6. MOOBLE
7. CSL
8. THE HUMBLE ONE
9. PIXIE
10. MILESTONE
11. WAR WAR WAR
12. J MCKINNON
13. UNLUCKY
14. BLUE MONKEY
15. RED DWARF
16. BAD TASTE
17. THE KITCHEN
18. CJ
19. SORT IT OUT
20. SMART
21. VILLA 3 BOROZ
22. EARLY MORNING
23. BOROYLEEDS1
24. EASY TIME
25. JIMS TIES
26. PARK VIEW
27. NICENEASY
28. GREEN CARD
29. COOKIE
30. MALCY MALC
31. RAVING BURG
32. YOU GOT IT
33. SGNIMMEL
34. MINISTRY
35. MAD FREDDY
36. BIZARRE
37. FREE SCOTLAND
38. APPLE JUICE
39. PAYDAY
40. BANANNA MOON
41. BONUS
42. BOUNCING
43. NO MONEY
44. A S F
45. VISION
46. SISTERS
47. FAST FASHION
48. CARGO
49. RAB C NESBIT
50. RANGERS
51. RAINBOW
52. DOODY
53. MIGHTY BAZ
54. TIRED
55. CONSOLIDATED
56. STAY HAPPY
57. AMERICA
58. ANOTHER HAPPY DAY
59. ISOLATION
60. PROMISED LAND
61. DAEMONSLATE
62. BIG RAB
63. MIAMI VICE
64. MARGARET
65. A 34732473
66. HELP ME
67. THE EXILES
68. EIGHTLANDS
69. WINE AND DINE
70. NIN
71. TECHNOPHOBE
72. GETTING THERE
73. TIME IS
74. RUNNING OUT
75. LORDS OF CHAOS
76. NOW ITS DONE
77. IM OUT OF HERE
78. HERE TO A
79. BETTER LIFE
80. BYE BYE BYE

Nyarlathotep

The Lost Vikings

(PC)
1. STRT
2. GRST
3. TLPT
4. GRND
5. LLM0
6. FL0T
7. TRSS
8. PRHS
9. VLCN
10. BBLS
11. VCLN
12. QCKS
13. PHR0
14. CIR0
15. SPKS
16. JMNN
17. TTRS
18. JLLY
19. PLNG
20. BTRY
21. JNKR
22. CBLT
23. H0PP
24. SMRT
25. V8TR
26. NFL8
27. WKYY
28. CMB0
29. 8BLL
30. TRDR
31. FNTM
32. WRLR
33. TRPD
34. TFFF
35. FRGT
36. 4RN4

Kari & Olli Söderlund

Titus the Fox

Koodit:
1=2625, 2=2845, 3=3559, 4=1015, 5=1933, 6=0738, 7=2665, 8=5648, 9=1331, 10=1802, 11=0791, 12=1350, 13=2290, 14=5052, 15=2045, 16=2578

Stefan Granberg

The Even More Incredible Machine

(PC) Tässä koodit The Incredible Machinen datadiskiin:
88 Rhombus
89 Olive
90 Polynomials
91 Parametric
92 Solar system
93 Marble
94 Heavy
95 Republic
96 Quatrain
97 Tyrannosaur
98 Sulfuris
99 Dopa
100 Minaret
101 Dovetail
102 Jasmine
103 Wrangle
104 Kudos
105 Culdesac
106 Yodel
107 Xylophone
108 Monkey
109 Heist
110 Capture
111 Purse
112 Hobby
113 Deify
114 Merganser
115 Seak
116 Contraption
117 Flax
118 Primordial
119 Rave
120 Hyacinth
121 Spider
122 Yammer
123 Nerve
124 Grate
125 Emulsion
126 Input
127 Paradise
128 Samurai
129 Chaos
130 Brawl
131 Aside
132 Axis
133 Offbeat
134 Quip
135 Newman
136 Slope
137 Tenon
138 Crosscut
139 Norm
140 House
141 Macaroni
142 Talon
143 Beak
144 Biretta
145 Frequent
146 Stream
147 Umiak
148 Hiatus
149 Creek
150 Croquet
151 Acid
152 Baby
153 Sean
154 Qualm
155 Thiamine
156 Turn
157 Kangaroo
158 Content
159 Belloc
160 Password

Sherlock Holms

Historyline 1914–1918

Yksinpelin kenttien koodeja:

1 PULSE
2 GOOSE
3 SPORT
4 BIMBO
5 TEMPO
6 BARON
7 BUMM
8 LEVEL
9 TOXIN
10 PRINC
11 CLEAN
12 XENON
13 SIGNS
14 HOUSE
15 SIGMA
16 SEVEN
17 ZOMBI
18 MOVES
19 BLADE
20 ZORRO
21 STONE
22 MOSEL
23 ORDER
24 SODOM

Pelaajat

pään huoneeseen ja ottamalla oikealla puolella olevasta ruukusta jotain. Jos onnistuit, ninja muuttuu vihreäksi ja pääset kulkemaan maton yli.
Tomi Hietala

Navy Seals

(Amiga) Kirjoita listoille nimeksesi PSBOYS. Aloita peli, paina pause päälle ja sitten Esciä joka siirtää sinut seuraavaan tasoon. Voit tehdä sen halutessasi.

Last Ninja 3

(C64) Pommin saa tehtyä näin: Hae käsine ja naulat. Kiipeä ruutivarastossa alhaalta hanskaa käyttäen ja hae lampunsuojalla ruutia. Kiipeä jälleen ylös ja laita pommi (ruuti ja lampunsuojus) kiven alle. Kivi putoaa ja tutkimalla sitä löytää kirjekäärön.
Tomi Hietala

Nebulus

(Amiga) Kirjoita HELLOIAMJMP alkuruudussa ja voit pelatessasi vaihtaa kenttiä näppäimistä F1–F9.

PELIT SEIS?



Katsotaanpa kristallipallosta.

Tällä kertaa on paljon vanhoja pelejä, joista osaa toimitus ei ole nähnytkään. Auttakaahan kaveria mäessä! Muistakaa myös käyttää ratkaisupalvelua hyväksenne. Ohjeet ovat sivulla 74.

Postia odotellaan taas osoitteella
Pelit
PelitSeis
PL 64
00381 Helsinki.

Prince of Persia 2

Miten luolaston viimeisessä kerroksessa pääsee luurangon ohi niin, ettei ovi sulkeudu?

??

Tarkoitatko siltaa, jolla taistelet luurankoa vastaan? Miekkaile pysyen vasemmalta lukien neljännellä tai kolmannella lankulla, äläkä päästä luurankoa karkuun oikealle astumaan laatan päälle, jolloin ovi sulkeutuu. Eli sinun on miekkailtava niin kauan, kunnes silta sortuu ja jäätävä itse roikkumaan sortuvan sillan vasemmalle puolelle. Luuranko tipahtaa alas. –sa

Ishar 2

Hook

Minun pitäisi saada magneetti ja housut. Täytyykö housut ostaa kapakassa istuvalta ukkelilta? Magneetin saa kaupasta, mutta mistä rahat?

Juuze ja Gepardi

Tarjoa ukkelille kolme mukillista kaakaota, jolloin hän nukahtaa ja saat varastettua hänen housunsa. Magneettiin tarvittavat rahat käy kahmaisemassa Koukun laivan luota kaltereiden vieressä olevasta ruukusta. –tl

Curse of Enchantia

Olen juuttunut veteen. Siellä on sähköankeriaita, joiden ohitse en pääse. Mukanani on simpukan kuori, avain ja klemmari. Tarvitsenko muita tavaroita?

Pasi Pellikka

Olen jumissa luolassa. Minulla on keppi, salaatinlehti, koru, magneetti, raha ja klemmari.

Erkki 10 v.

Larry 5

Tulen lentokentälle limusiinilla, miten pääsen lentokoneeseen?

Pasi Pellikka

Klikkaa kädellä oven vasemmalla puolella olevaa automaattia. Työnnä AeroDork-kortti reikään ja valitse listasta New York, mutta katso tarkkaan, mikä on koneen lähtöaika, sillä nyt peli suorittaa turvatarkistuksen. Automaatti sylkäisee Larryn lipun ja kultakortin ja Larry jatkaa ovista ulos lentoasemalle. Vip Lounge -ovi aukeaa näyttämällä seinälle kääntyilevälle videokameralle kultakorttia ja Larry pääsee odotussaliin. Kun Now boarding -valo syttyy, tuuppaa lentolippusi oven oikealla puolella olevaan reikään ja pääset lentokoneeseen. –sa

Space Quest 1

Miten pääsee luolastossa olevasta laser-portista, jossa on kolme sädettä? Mitä tehdään gadgetilla ja mistä saa lasin?

Spake Kuest

Pysähdy juuri ennen kolmea sädettä ja käytä lasia niihin. Lasin saat pakokapselin tuulilasista. Jatka sitten matkaasi polun päähän. Pysähdy ennen katosta tippuvaa happoa. Kerää rohkeutta ja juokse hyvällä ajoituksella happopisaroiden läpi. Mene oikealle. Kun tulet ruutuun, jonka alaosan lattiassa on ristikko, pysähdy ja kirjoita: turn on gadget. –sa

Lands of Lore

Miten Scotia tapetaan, kun se on muuttunut siniseksi örkiksi?

Tiger

Ei mitenkään. Kun Scotia aloittaa muodonmuutoksen, käytä häneen kokoamaasi sormusta, jolloin hän ei voikaan muuttua ja kuolee kohtalaisen vaivattomasti. –nn

Kaupungin kaksi ovea on lukittu. Niitä ei pysty tiirikoimaan. Millä avaimilla ne avataan? Kuinka laaja on Catwalk caves level 2 verrattuna 1:een, kun en ole pystynyt tutkimaan siitä kuin murto-osan. Linnan 1. levelillä, kartattoman paikan lähellä on käytävän pätkä, jossa on kaksi reikää. Vierellä olevia vipuja vääntelemällä sain etummaisen reiän pois. Miten takimmaisen reiän saa pois? Sen takana on ilmeisesti huone. Miten saa linnan level 1:n jumiutuneen oven auki?

Stucked

Mitä Valkoisen tornin haamuille pitää tehdä? Haamutasolta ei pääse minnekään. Mitä alttarille pitää viedä? Entä ovi, joka sanoo "You have no faith"?

Antti Uotila

Haamuja mätkitään Emerald Bladeilla. Alttarille viedää Cup of Faith, jolla "You have no faith" aukeaa myös. –nn

Mitä hyötyä on tyhjistä pulloista? Mistä löytyy suoväelle Brasshelmet? Pitäisikö leijuvalle päälle tehdä jotain?

King Westwood

Tyhjiin pulloihin kerätään osaset kuningas Richardin parannusjuomaa varten. –tl

Huom! Lands of Loren eniten vaikeuksia tuottanut Urbish Mining Co. on ratkaistu sivulla 53.

King's Quest 4

Mitä tehdään kääpiöiden antamilla timanteilla?

Kimbe

Timantit annetaan kalastajan mökissä (tai onkimassa) olevalle miehelle, ja hän antaa sinulle onkensa.

Persian Gulf Inferno

Olen löytänyt haulikon ja kolme vankia. Yksi vangeista on lääkäri ja muut tavallisia vankeja. Mistä löytää kolmannen aseen (konepistoolin)? Mikä pitäisi tuhota, että pääsee pelin läpi?

Jonh Rambo

Quest for Tires

(C64) Miten pääsee nuijaa heiluttavan ukon ohi, jonka edessä on vettä ja kilpikonnia?

I'm lost

Shackled

(C64) Olen päässyt tasoon 14. Mutta jään heti jumiin, koska minulla ei ole avainta. Mistä sen saa?

I'm lost

Operation Stealth

Mitä pitää tehdä kaupungissa, johon pääsee lentokentän taksilla?

Juuttunut

Taking of Beverly Hills

Miten saa heittotähdet ja miten kartanoon pääsee?

Jumittunut

Elvira

Miten tai millä tapetaan katakombeilla oleva örkki? Miten pääsee saa vankilasta, ettei kuole? Miten tykki sytytetään?

Kuningas

Cobra Mission

Miten pääsee House of Leather & Chainsin sisään? Siellä sanotaan maksuksi 100 000 dollaria, mutta minulla on vain 65 535 dollaria ja se on maksimimäärä.

Epätoivoinen leipuri

Privateer

Miten löydän Steltekien robottialuksen?

Eksyksissä

Kun on mennyt Derelict Baseen Delta Primessa, ottanut aseen Derelict-aluksesta ja lähtenyt takaisin Rygannoniin, rupeaa tuntematon alus hyökkäilemään kimppuuni. Saako alukseen otettua yhteyden muuten kuin tavallisesti ja miten? Saako aluksen tuhottua? Mitä Monkhause pu-

hui Nav Mapista ja aakkosista? Kuinka ne saa käyttöön?

Antti T.

Dungeon Master

Mitä teen Firestaffin kanssa? Entä mitä oikein Tomb of Firestaffissa pitää tehdä? Ovatko Powergemit Tomb of Firestaffissa? Olen löytänyt paljon scrolleja, mutta ne puhuvat vain jostain tasapainosta. Miten tapan Kaaoslordin?

Danger thus reveals its face

Etsi Powergem luolaston alimmalta tasolta, lohikäärmeen luota, yhdistä sen Firestaffiin, ympäröi Kaaoslordi Fluxcageilla ja kun hän ei enää pääse liikkumaan, FUSEa hänet. –nn

Miten pääsee "do not let closed door stop you" -kohdan jälkeisestä kalteriovesta? Siis mitä lattianapille pitää laittaa? Miten vihreät aaveet saa tapettua?

Hulluksi tuleva pelaaja

En selviä 4. tason alkua kauemmas. Silvottuani oven en pääse ristikosta eteenpäin. Mitä virkaa on syvennyksillä, velhon kuvalla seinällä, seinänapilla, ja laatalla?

Sir Sierra

Sama ongelma näemmä. Seinässä samalla käytävällä on nappi. Paina sitä ja liiku salamannopeasti oikealle yrittämättäkään kääntyä. Lattianappi vain sulkee oven. Aaveet kuolevat Dispell-loitsulla tai Vorpal Bladeilla (joita löydät vasta myöhemmin kaksi). –nn

Miten saan auki haamutasolla olevan oven (taso 7 tai 8)? Minkä oven avaa Skeleton key? Mitä pitää tehdä samalla tasolla pitkä käytävän päässä olevalla teleportilla, joka heittää takaisin käytävän alkuun, jos astuu painolaatalle? Miten saan toisen avaimen, joka avaa Firestaff-tason toisen oven?

Vangittu

Siis niin kutsuttu tulipallotaso, varmaankin. Yksi avain on arkussa tulipalloheittimen vieressä, toinen löytyy lattiaristikon vierestä. Työnnä Skeleton key seinässä olevaan pääkalloon. Käytävä lienee se, jossa kävellään 26 askelta ja käännytään, jolloin edessä on ovi. Firestaff-avaimet löytyvät syvemmältä. –nn

Seinässä lukee ZOOOOOM! Mitä tehdä?

Eräs, vaan ei piraatti

Nauttia kyydistä ja jäädä oikealla pysäkillä pois. –nn

Loom

Mitä pitää tehdä, kun on puhunut Fleece-nimiselle paimenelle?

Bobbin pulassa

En ole ihan varma kohdasta, mutta kokeilepa muuttaa lampaat vihreiksi. –tl

Police Quest 3

Mitä pitää tehdä, kun olen vienyt kalsareissa hyppivän pöpin vankilaan? Olen laittanut veitsen ja ajokortin pöydälle.

Jamppa T.

Viskaa avaimet jokeen, jolloin tyyppi hermostuu ja lähestyy sinua pahat mielessään. Nyt voit käyttää väkivaltaa: ota pamppu vyöltäsi ja tempaise tyyppiä tämän tullessa lähelle. Laita tyypille käsiraudat, kuljeta autolle ja tee ruumiintarkastus. Löydät stiletin, jonka takavarikoit. Avaa oikeanpuoleinen ovi ja tunge tyyppi autoon. Mene takaisin poliisiasemalle, laita aseesi säilytyslokeroon ja saata tyyppi lasiovista sisään. Anna pidätyksen syyksi teräaseen hallussapito julkisella paikalla. Ota käsiraudat laatikosta ja palaa liikennepalveluun. –sa

Ultima Underworld

Olen jumissa kakkostasolla Mountain-folkien aarrekammiossa. Miten sieltä pääsee pois?

Avuton Avatar

Kuninkaan aarrekammiossa? Jos et osaa lentää, niin eipä mitenkään. Ahneella on kakkainen loppu. –nn

Elite

Mitä täytyy tehdä Trumbleille, kun niistä ei näytä olevan mitään hyötyä? Voiko niiden tulemisen näyttöön estää? Niitä on yli 20 000!

Commander Jyrki

Tuhota. Lennä lähellä aurinkoa kunnes karvaturrit ovat entisiä. –nn

Miten löydän aseman?

Epätoivoinen

Asemat kiertävät planeettoja, sen tarkempaa neuvoa ei voi antaa. –nn

The Legend of Kyrandia

Mistä saa kylmyysloitsun, jota tarvitsee päästäkseen laavan ohi hakemaan avaimen, jolla pääsee Malcolmin linnaan?

Narri

Darnilta, kun annat hänelle linnunsulan. Käsittääkseni sinulla pitäisi olla se, kun kerran luolaankin olet päässyt.

Pools of Darkness

Kuinka saan avattua Zhentil Keepissä wagon gaten auki? Entä wagon-hissin? Mitä Moanderissa pitää tehdä?

AD&D forever

Mitä pitää tehdä Banen-ulottuvuudessa (olen pyytänyt kellon)?

Hän

Eye of Beholder 3

Mitä pitää tehdä Mausoleomista saamallani Rob of Restorationilla? Mitä teen raunioissa, kun edessäni on kaksi patsasta ja niiden välissä syvennys. Kun laitan siihen timantin, se häviää ja taakseni ilmestyy teleportteri ja viereiseen laattaan teksti "do you fear for your child". Jos menen teleportterin läpi, se heittää takaisin patsaitten eteen. Entä mitä teen Might Drannorin linnassa, jossa on neliön muotoinen pylväs, jonka jokaisella sivulla on lukko ja pylvästä kiertää nuoli? Sain kaikki muut lukot auki, paitsi punaisen. Mistä löydän avaimen siihen?

Täysin Seis

Conquest of Camelot

Miten autiomaassa selviää käärmeistä?

King Arthur

Forge of Virtue

Kuinka selvitän Test of Truthin?

Täysin jumissa

Cosmo's Cosmic

Miten 10. kentän lopussa olevan avaruusolennon saa helpoiten tuhottua?

Tyrannosaurus Rex

Fire Force

Olen jumissa tehtävässä 8. Pitääkö minun merkitä jotain, minne ja millä?

Odotellen

Top Cat

Missä pitää käyttää sankoa ja vasaraa?

Odotellen

Interceptor

Miten saan kolmannessa tehtävässä kaksi varastettua hävittäjää kääntymään takaisin?

Odotellen

Pitämällä ne tutkassa ja lentelemällä lähellä, ehkäpä vähän tykilläkin räiskien. –nn

Maupiti Island

Miten saan syyllisen selville?

Odotellen

Eye of the Beholder 1

Mistä löytää kolmannen avaimen tasolle seitsemän paikkaan, jossa on seinässä avaimenreikä? Aina, kun laitan yhden avaimen reikään, häviää yksi seinä. Minulla on vasta kaksi, jotka löysin kun pudottauduin kahdesta viemäriaukosta. Lisäksi tarvitsisin vielä kivisormuksen, joka tarvitaan telesiirtymiseen.

Editoitsija

Kyllä kerroksesta löytyy kolmaskin avain, kun hiukan kiertelet. Sormuskin löytyy tasolta seitsemän, avaimista oikealle. –sa

Spellcasting 201

Kuinka Bubblewandin saa otettua Rottenwoodilta? Entä saako viemäreihin mitenkään valoa?

J & A

Martian Dreams

Mitä sähkötöitä on tehtävä, jotta sillat toimisivat? Olen Power plantin laitoksessa.

Leena Järvinen

Eco Quest 2

Miten pääseen Libolan leiriltä, jossa "ukkeli" valmistelee lepakkopaistia?

Aina jumissa

Commander Keen 4

Miten pääsen pelissä piilotettuun pyramidiin?

Apua kaipaava

Alone in the Dark

Minulla on ratkaisuohjeet, mutta silti olen jumissa. Miten ja missä voi tyhjän öljykannun täyttää? Olen kokeillut keittiön kaapin vesityynnyriä, mutta tuloksetta.

Eräs vaan ei piraatti

Tyhjän öljykannun voi täyttää vedellä varastohuoneessa. –sa

Codename Iceman

Mitä pitää kirjoittaa, että saa mutterin ja prikan Driverin? Entä miten driveriin saa koordinaatit?

K.M.

Mutteri löytyy verstaan kaapista. Koordinaatit olet saanut jo pelissä aikaisemmin, mutta tässä tulevat: 2850,283,4490,40.

Ultima Underwolrd 2

En pääse Akatemia-maailman 4. tasolta ylöspäin, koska peli palaa dossiin heti, kun menee ylös menevistä portaista. Myöskään kaupasta saamillani (kuittia vastaan) uusilta levykkeiltä installoiminen ei auttanut. Muuten peli toimii hyvin. Voisiko vika olla save-tiedostoissa? Kuinka kauan Lord British miettii, kun hänelle on kertonut palvelijoiden napinoista? Lakkoon palvelijat eivät menneet.

Klonkku

Jos British vain miettii, on enemmän kuin todennäköistä että hän tekee sitä maailmanloppuun asti.



Larry 6

Mistä saa puvun? Miten saa lukitun oven auki?

Illu

Puvun saa yökerhon takahuoneesta, johon Burgundy-laulajatar sen jättää. Jos lukitussa ovessa on sähkölukko, aiheuta oikosulku.

Rex Nebular

Missä on puhelin, josta saa kaksi patteria? Miten avaruusaluksella pääsee lentämään? Mihin pommi pitää laittaa? Mitä veneellä pitää tehdä ja miten pääsee koiran ohi?

Avaruussankari

Miten asetan aikapommin? Mistä löydän valokynän? Miten pääsen ilotaloon sisälle? Mitä hyötyä veneestä on, kun olen laskenut sen alas? Mistä saan teleport-numeron vaasin luokse? Mitä teen virvelillä?

Need help

Pelit-BBS:stä (tai muualta) löytyvä päivitys on silloin ainoa pelastus. Pelihäiriöitä koskevissa kysymyksissä olisi syytä pistää mukaan kopio CONFIG.SYSistä ja AUTOEXEC.BATista. –nn

Syndicate

En pääse läpi Mosambiqueta, jossa pitää hakea raketinheitin. En ymmärrä, miten katolla olevaan Secure roomiin pääsee.

Kummisetä

Skate of the Art

Miten pääsen ensimmäisen bonus-tason penkistä?

H.T.

SEIS?

PELIT SOI!

Rakkaat rakkaat lukijat, suurkiitokset mahtavista vastauksista. Lähes kaikki lehdissä 7 ja 8 esitetyt kysymykset ovat saaneet apua. Tällä kertaa jaamme kaksi palkintoa: **Old Wolfille** ja **Enderille**. Postissa on tulossa Pelit-kassit, onneksi olkoon ja kiitoksia hyvistä vastauksista. Lisää vaan!

Navy Seals

Avuton hylje: Löytämättömät sytyttimet ovat pohjakerroksessa. (Nollakerroksen alapuolella.) Pääset sinne hissillä.

Asho

Roger Rabbit

Äimän Käelle: Jätä roskis omalle paikalleen ja kävele oikealle, paina viemärin kohdalla alas. Seuraavassa kentässä käännä betonimylly vinoon. Hae tiili ja pistä se myllyyn. Ota dyny ja pistä sekin myllyyn. Tee sama uudestaan, jonka jälkeen käännä mylly oikeaan asentoon. Ota yksi dyny mukaan. Mene ns. hissiin ja potki tiilet. Hyppää koukkuun ja tiputtaudu myllyyn, käytä dynyä. Lennät laudalle, käytä sahaa. Sahaa niin, että lauta katkeaa.

Lauri Kuuluvainen ja Heikki Rouhiainen

Operation Stealth

Star Trek is Bestille: Vesilasi pitää täyttää ja antaa upseerille. Sitten avaat savukerasian ja käytät oikeaa sikaria lasiin.

Pelit 4/93: Mene rannalle, joka on hotellin edessä ja osta siellä olevalta mieheltä koru. Sitten mene hotelliin ja ylimpään kerrokseen. Mene viimeiseen huoneeseen.

Ender

Last Ninja 1

Ari-Pekka Hirsimäelle: Mene joen yli. Käy hakemassa hansikas, tule takaisin päin ja näet valkoisen esineen. Ota se ja alat vilkkua. Mene takaisin joen yli toiselle puolelle ja suon yli. Mene paikkaan, jossa on bambuja ja ota keppi niiden keskeltä. Mene kuvaruutuun, jossa on patsaita. Mene patsaiden ohi ja olet selvittänyt 2. tason.

K.M.

Quest for Glory 3

Pelit 7/93:ssa kysyttiin miten löytää sinisen orkidean. Tähän vastattiin, että kun kastelee suuren puun yläosasta löytyvää ikuisuuden puutarhaa, saa orkidean. Vastaus oli väärä! Orkidean saa, kun kulkee pikkuisen matkaa suuresta puusta alaviistoon oikealle. Silloin pitäisi näkyä ruudun vasemmassa yläkulmassa sinisiä kasveja. Tällaisen saa, kun käyttää fetch-loitsua.

Editoitsija

Dungeon Master

Lisäapua **Olenko sokealle:** Kaikki kivet kannattaa kerätä sekä myös muu irtaimisto. Aseta kivet laatoille ja ovet aukeavat. Erittäin hyvä konsti on heittää tavaroita örmelöitä päin.

Mixa

Ultima 5

Apua **Waltham & Star Trek = 1**:lle: Aluksi mene kasvimaalle ja kerää kaikki kasvit. Sitten mene linnaan ja sieltä nukkumaan.

Mixa

Heikki Hartikalle: Alamaailmaan pääsee muun muassa vesipyörteistä ja eräistä luolista.

ZZ

Fire Force

Apua **Capt. J. Bondille:** Mene Alpha 13:sta talon katolle, siellä ovesta sisään. Laskeudu portaita alaspäin niin pitkälle, ettei näytä olevan enää portaita. Huoneessa on yksi vihollinen, jonka tapettuasi ala väännellä tikkua alaviistoon (oikeaan) laatikkopinon keskellä. Sieltä löytyvät uudet portaat. Samassa/muissa tehtävissä voi olla samanlaisia hämyisiä salaportaita.

ATK

KGB

Camrade Piponius kyseli, kuinka kakkoskappaleen alussa pääsee pois leningradilaisesta hotellista pää ehjänä. Sinun pitää mennä ensin kylppäriin (puhelin soi), vastata yes. Saat puhelinnumeron, johon soitat, kun olet ratkaissut kylppärin peilin läheltä löytämäsi salakielisanoman. Apua saat isäsi vanhalta kaverilta Moskovasta: Toveri Varustevarastonhoitajalta. Sammuta ja sytytä kolme kertaa huoneesi valot ja soita puhelimesta saamaasi numeroon. Avot, voit lähteä hotellista.

Pelit-lehdessä 7/93 **nn** vastaa **Comrade Bradin** kysymykseen toisen tehtävän amerikkalaisesta. Jos on kysymys kakkoskappaleesta eli tehtävästä Leningradissa ja ratkaisu Viktorin ruumiin käsittelyongelmiin on tiedossanne, pyydän arvoisia

Ratkaisupalvelu

Jäitkö jumiin? Pelit-lehden ratkaisupalvelu auttaa! Listassa ovat Pelit-lehdissä vuonna 92 julkaistut ratkaisut, sillä kaikki Pelit-lehdet vuodelta 92 ovat loppuunmyyty.

Laita kuoreen osoitteeksi
Pelit-lehti
Ratkaisupalvelu
PL 64
00381 Helsinki
ja tämän kuoren sisään A4-kokoinen kirjekuori, jossa on 2,30 markan postimerkki ja kuoren päälle oma nimesi ja osoitteesi. Maksa pankkiin tilille PSP 800015-1771613 kaksikymmentä markkaa per ratkaisu. Kirjoita kuittiin haluamasi ratkaisun täydellinen nimi (esimerkiksi Larry 3).

Lisäksi liitä ehdottomasti mukaan maksukuitti tai kopio siitä.

Saatavana olevat ratkaisut:

- Another World
- Battletech
- Castle Master
- Champions Of Krynn
- Chaos Strikes Back
- Codename: Iceman
- Conguest of Longbow
- Countdown
- EcoQuest
- Eye of the Beholder 1, 2
- Future Wars
- Dark Seed
- Hero's Quest I
- Heimdall
- Hook
- Immortal
- Indiana Jones & LC
- Indiana Jones & Atlantis
- King's Quest 1, 2, 3, 4, 5
- Larry 1, 2, 3
- Les Manley: Lost in L.A.
- Martian Dreams
- Monkey Island 1, 2
- Police Quest 1, 2 (vain vihjeitä, ei englanninkielisiä tekstejä)
- Police Quest 3
- Pool Of Radiance
- Quest For Glory I, II
- Shadowgate
- Space Quest 1, 2, 3, 4
- Ultima 3, 5, 6
- Wasteland
- Willy Beamish
- Zak McKracken

SEIS?

Blue Force

Mitä pitää tehdä rannalla, jossa on mukana nainen ja hänen poikansa ja jossa heitin kepin, jonka koira haki? Minulla on poliisitarvikkeiden lisäksi vain laivan vuokrausliput. Tarvitsenko jotain muita esineitä ja mitä ja mistä?

Brett Har2

Lord of the Rings 1

Olen päässyt pois Old Forestista, mitä teen sitten? Olen löytänyt Tom Bombadillin talon. Mistä löytää kukkia hänen vaimolleen? Miten pääsee briiniin ja sieltä Rivendeliin?

Klonkku

herroja jakamaan tiedonmuruja myös muille!

Agentti 86

Maniac Mansion

Avuton Tunari: Meteor Mess -peliä ei voi pelata dimellä, vaan Ednan huoneen kassakaapista kirjeen sisältä löytyvällä quarterilla. Oletko muistanut juottaa lihansyöjäkasville uima-altaan radioaktiivista vettä? Jos olet, niin kokeile vielä juottaa sille cokea.

Ender

Might and Magic 3

Juffe kyseli arvoituksien vastauksia. Arachnoid Cavernin maaginen luku on 20301. Castle Dragontoothiin liittyvät luvut 11 ja 20 000. Cathedral of Carnagessa on käyttöä salasanalle JVC. Jewelryt ja Ancient jewelryt kelpaavat vain myyntiin.

Aragarn II the Avatar

Dark Queen of Krynn

Jumiutuneelle: Simpukan saa prinssiltä Safe Hallissa, kun tämä pyytää sinua etsimään lohikäärmeen munat. Käytävä alkaa eteläisessä kaupungissa olevasta 2x2 ruudun huoneesta.

Aragarn II the Avatar

Commander Keen 4

Sir Sierralle: Dope fishistä pääsee ohi menemällä sellaiseen alareunan kohtaan, jossa kala puree ohi. Silloin sinulle jää aikaa lähteä, joten rämpytä hyppynarua ja ui. Alukselle ei tee mitään.

Aragarn II the Avatar

Ultima 6

Minä kyseli lehdessä 8 muun muassa sadetakista. Jos pidät takin yllasi eivät viholliset etkä sinä voi taikoa. Taikalukkojen avaukseen käytettävän taian saat Horacelta, joka asustaa Skara Braen pohjoispuolella olevalla pikkusaarella. Joukkoosi kannattaa ottaa useimmat tyypit, mutta seuraavat ovat ainakin hyödyllisiä. Sherry-hiiri (Britishin linna) ja Beh Lem gargoyle -lapsi.

Tapio Äijälä

Gateway 2

??? kyseli numerossa 8, miten apinamiehen ohi pääsee ja miten tapetaan hämähäkki. Asiahan on niin, että alkuperäisen pelin mukana tulee vinkkikirja, jossa on vastaukset kysyttyihin kohtiin! Ja lisäksi antamanne vastaukset olivat väärin!

Rawhead Rex

Olemme erittäin pahoillamme, mutta ONNEKSI vastaukset olivat väärin. Yritämme olla tarkempia.

Amazon

Pate & Juve: radioaktiivisen nuolenkärjen löytää leiristä, jossa on hajonnut auto ja teltat. Käytä geigermittaria ja tongi sen jälkeen pusikkoa. Nuolenkärki on kiinni pusikon takana olevassa puussa.

Kimi

Hero Quest 1

Jussille: Miehelle pitää sanoa: say chwertfisch mutta huomaa, että salasana vaihtelee ja se on yleensä erilainen toisella pelikerralla. Oikean saa menemällä yöllä kujalle ja näyttämällä varkaiden merkkiä kahdelle ryöstäjälle. Varastettuja tavaroita voi myydä varkaiden killassa, jonne pääsee baarin lattialuukusta. Dispel potionin hankittuasi sinun täytyy mennä Antwerpin luolan kautta Grigandien linnoitukseen. Baba Yagan taloon pääset pistämällä jalokiven pääkalloon ja sen jälkeen sanomalla: hut of brown, now sit down. Antwerpin luolaan päästäksesi sinun on etsittävä lukkoa, tiirikoitava se (pick lock) tai hankittava avain Brutukselta. Käsittääkseni myös open-loitsu käy. Sitten siirrät kiveä (move stone). Jos et halua tapella peikon kanssa, kirjoita heti: hiden goseke.

Old Wolf

Eternam

Apua **Black Baronille**: Liekkejä ennen olevassa huoneessa on vettä, jossa pitää kastautua kahdesti ja rynniä sitten nopsasti liekkien läpi.

Ari Tulla

Lands of Lore

Apua **Xi'anille** jumittuneeseen oveen: mene ovelle, käänny takaisin päin ja laita ovi kiinni. Yritä aukaista ovea nyt, ja salaam! ovi on auki. Toista toisin päin sama temppu kun lähdet pois.

Mika Mestari

Nyt on jaossa Creativen CD-16 Multimedia Performance Pack!



Ja jälleen jatkamme upeitten palkintojen jakamista. Tällä kertaa voit kysymyksiin oikein vastaamalla voittaa **Toptronicsin** lahjoittaman Multimedia Performance Packin.

Paketti sisältää **Sound Blaster 16 -äänikortin**, sisäisen, tuplanopeuksisen **CD-ROM-aseman, kaiuttimet, mikrofonin, suomenkieliset ohjeet ja softaa** roppakaupalla. Mukana on ohjelmat Voice Assistant, Creative Wave Studio, Creative Mosaic, Creative Sound Ole, Creative Talking Calendar, Monologue for Windows, joka muuttaa tekstin puheeksi, Software Toolworks Multimedia Encyclopedia, Just Granma and me, Where in the World is Carmen Sandiego, Animals, Quick CD ja Aldus Photostyler SE. Paketin arvo on noin 5 500 markkaa!

Mutta vain vastaamalla voit voittaa! Kysymykset kuuluvat:

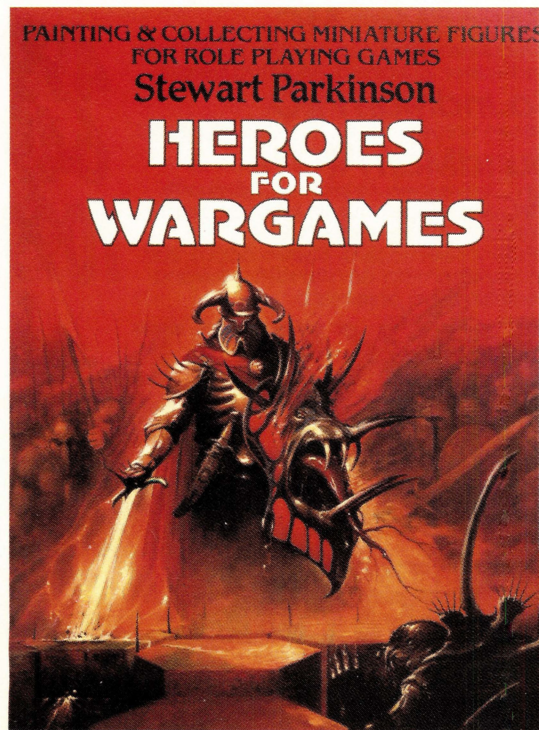
1) Koska Toptronics Oy on perustettu ja kuka sen perusti?
2) Missä Toptronics Oy sijaitsee?
3) Missä sijaitsee Creative Technologies?
4) Montako numeroa Pelit-lehteä on yhteensä ilmestynyt (tämä numero mukaanlukien)?

Vastaukset postikortilla **21.2.94** mennessä osoitteella

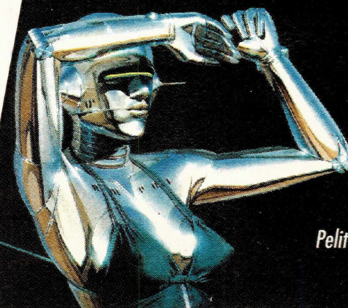
Pelit
CD-ROM
PL 64
00381 Helsinki.

Älä nyt ihmeessä unohda omaa nimeäsi ja osoitettasi!

Piirrä meille!







CD-I lähti Kempeleelle!

CD-I-kilpailuun tuli vastauksia valtava määrä: miltei 2000 kappaletta. Taitaa olla haluttua kamaa.

Arvonnassa Philipsin CD-I oheislaitteineen ja ohjelmineen lähti **Jukka Kohtalalle** Kempeleelle, joka on saanut käyttää uutta laitetaan jo joulusta asti.

Lohdutuspalkinnot eli kaksi The Bean -laskinta lähtivät **Risto Hämäläiselle** Sulkavalle ja **Pekka Tynille** Edsevöhön. Paljon onnea!

Oikeat vastaukset kysymyksiin olivat:

CD-I on kaikkea mahdollista eli 1 g. Värejä laitteessa on 16 miljoonaa eli 2 b. Kolmas kysymys oli kompa, eli CD-I:n voi liittää (sopivilla liittimillä) televisioon, monitoriin tai stereoihin.

Halutuimpia ohjelmistoja olivat elokuvat (54,8 %). Seuraavaksi tulivat pelit (51,1 %) ja musavideot (38,2 %). Loput vaihtoehdot eli kielikurssit, kulttuuri yms. jäivät halutuimmuudessaan alle 15 prosentin.

Pelit-lehden pitäisi käsitellä yli puolen mielestä myös CD-ROMia ja CD-I:tä, neljänneksen mielestä myös CD-32:ta. Segan ja Nintendon CD-versioiden kannatus jäi alle kuuden prosentin.



Pitkästä aikaa julistamme piirustuskilpailun, johon saa taas osallistua millä tahansa välineellä mukaanlukien myös paperi ja kynä. Suunnittelepa siis pelin kansi joko olemassa- tai ei-olemassa-olevasta pelistä. Kannessa pitää näkyä tietysti pelin nimi ja tekijäfirman tilalla oma nimesi.

Piirustuksia odotamme **21.2.1994** mennessä osoitteella

Pelit
Piirustuskilpa
PL 64
00381 Helsinki.

Levykkeitten päälle/paperin taakse ehdottomasti oma nimi ja osoite.

Kolme parasta palkitaan helsinkiläisen sarjakuvakaupan **Good Fellowsin** lahjoittamilla upeilla taidekirjoilla. Tarjolla on Stewart Parkinsonin maan mainio roolipelihahmojen maalausopas **Heroes for Wargames**, sekä fantasiataiteen klassikko **The Fantastic Art of Boris Vallejo** ja japanilaisen retushimestarin **Hajime Sorayaman** robottityttöjä (ja vähän muitakin) esittelevä kirja. Jos sinulla on erityinen into saada juuri jokin näistä opuksista, ilmoita siitä piirroksesi takapuolella tai levykkeen etiketissä. Noudatamme toiveita sikäli mikäli kaikki kolme voittajaa eivät halua juuri samaa opusta. Silloin ratkaisee arpa. Ja nyt piirtämään!

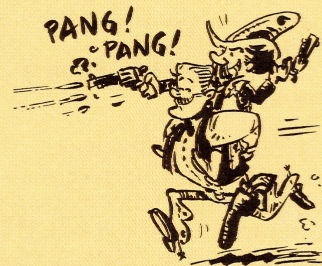
Wallun näpit KAIKKIALLA

Nalle Puh ei ole Wallun piirtämä, kuului yleisin väittämä Aito Wallu -jahdissa. Ja tottahan herra Disneyn osuus kyseisen sarjan tekemisessä ja varsinkin markkinoinnissa on ollut valtaisa, mutta kyllä Wallullakin on ollut sormet Puh-bisneksessä. Hän nimittäin piirsi ja kirjoitti kyseistä sarjaa suomalaiseen Nalle Puh -lehteen ja Nalle Puhin Puuhalehteen vuosina 1986 – 1988. Itse asiassa kilpailusivullamme ollut Puhin kuva oli yhdestä Wallun piirtämästä tarinasta.

Kaikki luetellut sarjat olivat itse asiassa jollakin tavalla Wallun kynästä lähtöisin. Poikkeuksena porukassa taiteilijan oman ilmoituksen mukaan on **Apina Kapina**, jota hän on vain käsikirjoittanut. Sarjaahan piirtää linnan parketillakin itsenäisyyspäiväjuhlissa pyörähdellyt **Tarmo Koivisto**. (Joka ei ole sukua sille toiselle linnakundille.)

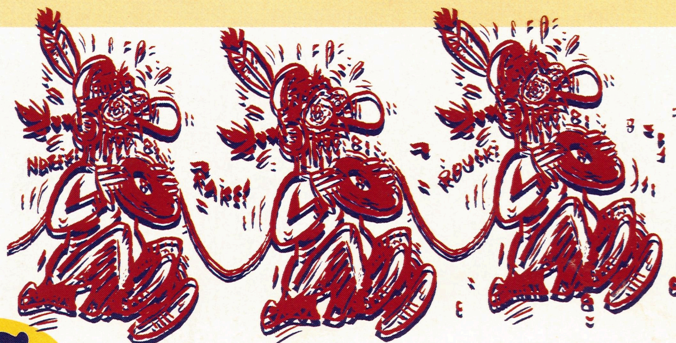
Kaikkien liki 200 vastauksen joukosta onnetar poimi karvaisilla käsillään seuraavat:

Miikka Hietala, Heinola
Jari Jokimäki, Koskenkorva
Olli Salonen, Tampere
Janne Nurminen, Vantaa
Antti Hakala, Espoo
Jari Hassinen, Joensuu
Toni Ahokas, Imatra
Antti Pohja, Valkeakoski
Marko Piirainen, Joensuu
Janne Nyström, Helsinki



Kaikki he ovat jo saaneet ihka ensimmäisen Punaniska-albumin kaikilla mausteilla. **Onnea!**

Lisäksi oli luvassa Grand Prix eli ainoa ja aito käsintehty **Punaniska-piirros** parhaasta selityksestä. Selityksiä oli yhtä monta kuin vastaajiakin, mutta vain yksi osasi olla kyllin vakuuttava, itsevarma, älykäs ja länsimaisen markkinatalouden niin hyvin sisäistänyt, että huomasi kehua sekä itseään ("Olen myös sarjakuvapiirtäjä") että Wallua ("ja ihailen Wallun piirustustyyliä..."). Ja tämä yksi oli **Lauri Luomanen Otalammelta**, jonka olohuoneen seinää Punaniska nyt kultaisissa kehyksissä koristaa, ellei sitä sitten ole viety paikallisen pankin tallelokeroon muiden perintökalleuksien joukkoon. **Onnea Laurillekin!**





VUODEN PELIT



Lukijat äänestivät vauhdikkaasti vaikka aikaa olikin vähän. Ylivoimaiseksi lukijoitten PC-suosikiksi nousi

X-Wing (LucasArts)

Vahvimpina kilpailijoina oli Sam & Max Hit the Road ja Day of the Tentacle, eli pelifirmasta oltiin todella yksimielisiä.

Lukijoitten Amiga-suosikki on

Chaos Engine (Renegade)
Stardust (Bloodhouse)

Äänet menivät täysin tasan! Vahvimpina kilpailijoina olivat Desert Strike ja Sensible Soccer 1.1.

Äänestyspalkinnot eli Vuoden Pelit lähtevät arvonnassa seuraaville:

Mikko Kaarlela, Nivala
Jussi Kaloinen, Espoo
Lassi Hasu, Koria
Tommi Jämsä, Ähtäri.

Onnea voittajille!

Toimituksen osalta äänestivät vain ne, joilla oli kulloisestakin pelityypistä kokemusta. Äänestäjät saivat nimittää maksimissaan viisi ehdokasta, joita karsittiin ja karsittiin suljetuilla huutoja lippuäänestyksillä, kunnes vain yksi jäi.

Vuoden peleiksi suoriutuivat seuraavat:

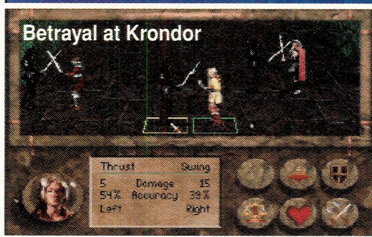
Amiga:
Stardust (Bloodhouse)

Ainoa yhteinen nimittäjä amigistien listalla oli Stardust, muuten mielipiteet hajosivat kuin Elun kanat. Kotimaisen työn tukemisesta ei siis ole kysymys, peli on yksinkertaisesti hyvä.









PC: Betrayal at Krondor (Dynamix)

PC-peleissä viimeiselle kierrokselle selvisivät X-Wing (joka hävisi tosi niukasti), Lands of Lore, Underworld 2 ja Dune II.

Lisäksi toimitus äänesti pelityypeittäin ja voittajiksi löytyivät seuraavat:

Vuoden seikkailupeli

Day of the Tentacle (LucasArts)

Seikkailupeliäänestys sujui liikuttavan yksimielisesti. Space Quest V ja Pirates Gold olivat itse asiassa ainoat ehdotetut kilpailijat.

Vuoden simulaattori

X-Wing (LucasArts)

Pikkaisen väljän simulaattoriluokan voitti leveällä marginaalilla Lucasarts. Tornado, Comanche, Aces Over Europe ja Frontier eivät mahtaneet mitään.

Vuoden strategia

Dune II (Westwood/ Virgin)
Warlords II (SSG)

Strategiapeleistä käyty taistelu oli poikkeuksellisen pitkä, verinen ja äänekäs. Loppujen lopuksi ei jäänyt muuta vaihtoehtoa kuin jakaa kunnia kahden kesken.

Muut jatkoon päässeet olivat V For Victory -sarja sekä Empire DeLuxe. Master Of Orionin sijoitus jää arvoitukseksi, sitä ei kukaan ollut vielä äänestykseen mennessä nähnyt.

Vuoden urheilu

NHL Hockey (Electronic Arts)

Äänestys oli kevyenpuoleinen. Jatkoon selvisivät lisäksi Front Page Football Pro ja SensiSoccer 1.1.

Vuoden toiminta

Doom (Id Software)

Voittaja ei ollut varsinainen yllätys, ottaen huomioon toimituksen Doom-narkomaanien suuren määrän. Itse asiassa ennen voittajaa Space Hulk keikkui kärjessä, mutta Tuomiopäivän jälkeen suoritettu spontaani uudelleenäänestys ei jättänyt pelivaraa. Muista ehdokkaista vain Stardust keräsi muitakin kuin hajaääniä.

Vuoden tasohyppely

Prince of Persia 2 (Broderbund)

Persian prinssin kannatuspohja oli yksinkertaisesti laajin.

Vuoden puzzle

The Incredible Machine (Sierra)

Hauskin ja haastavin.

Vuoden rooli

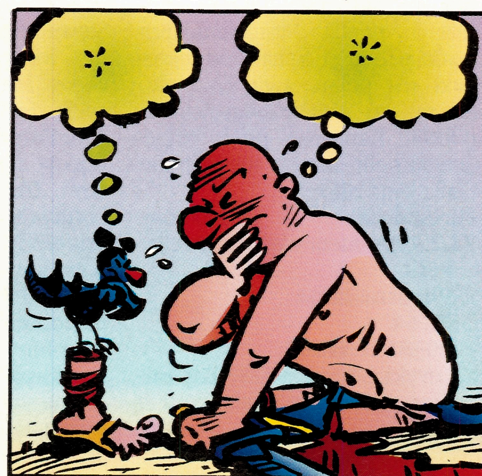
Betrayal at Krondor (Dynamix)

Jatkoon selvisi neljä ehdokasta. Lands of Lorella ja Hired Gunsilla ei ollut senssejä, voittajan taisteluparina oli Underworld 2.

kyöPELIT

Kokonaisen vuoden ovat nämä sankarimme verrattomat räpiköineet tässä Pelit-lehdessä ja taas on sarjojen ässä tässä edessä:





PELIT

English Summary

Aces over Europe (Dynamix/Sierra). The air combat is highly enjoyable. High time to add a campaign mode.
AD&D: Dungeon Hack (Dreamforge/SSI). The endless dungeons sound like a good idea, but in the end they repeat themselves and don't give enough surprises. Good system, should've been used in EOB III.
Alone in the Dark 2 (Infogrames). Excellent but difficult.
Brutal Sports Football (Millennium). Amusing violence packed with good playability.
Disposable Hero (Gremlin). The player is forced to learn the enemies by heart, which is boring.
Doom: Knee-deep in the Dead (ID Software). We all join the chorus: DOOM! DOOM! DOOM! The Game of the Year.
Fury of the Furries (Kalisto/Mindscape). When you don't expect anything you'll find something really fun: that's Fury for you.
Gabriel Knight (Sierra). The atmosphere is marvellous and the story is interesting. The best Sierra adventure ever.
The Hand of Fate (Westwood/Virgin). Again a beautiful and enjoyable adventure. But why tease people with the Hanoi Towers?
Indy Car Racing (Papyrus/Virgin) The most realistic and enjoyable driving game with the best graphics (and poor sounds).
Jutland (Software Sorcery). Nice pictures, no game.
Labyrinth (Electronic Arts) A book of psychedelic art is not a game. In a game you usually DO something.
Leisure-Suit Larry 6 (Sierra). A must for the old fans. Getting naughtier game by game. Short.
Litil Divil (Gremlin). The puzzles are funny, the corridors are boring.
Magic Boy (Blue Turtle/Empire). Offensive.
Man Enough (Tsunami/Accolade). How can you call this a game?
Master of Orion (MicroProse). Interesting, challenging and exciting. A new classic, but why release the old version, why not 1.2.?
Mortal Kombat (Virgin). Surprisingly well converted from the coin-up. Spineless and heartless violence.
Rally (Europress Software). You really are behind the wheel. Great.
Terminator: Rampage (Bethesda Softworks/U.S. Gold). Slow moving "search the far-too-big-labyrinths" gameplay is totally terminated by the arrival of Doom. The game is a waste of quite a good engine: Bethesda should have used it to upgrade T2029.
Rules of Engagement 2 (Omnitrend/Impressions). The best campaign editor ever, and the game has got better. ROE3 is hopefully on the works.
Silverball (Epic Megagames/Team 17). Surprisingly the shareware version has fewer bugs and is better.
Subwar 2050 (MicroProse). The British game designers always surprise: it looks exceptionally wonderful, but the gameplay is a great letdown. When simulating future subs, at least bother to research current subs. Bring back Red Storm Rising!
TFX (Ocean). It only looks like a flight simulator. Next time play your Falcon first.
Uridium 2 (Renegade). The old classic is reborn! But the subgames are boring.
Zool 2 (Gremlin). A candy for Zool lovers. Still, there aren't enough new gimmicks.

Tulossa

Viva Las Vegas!

Päätoimittajamme keikkaloi tammikuun alun Las Vegasin CES-messuilla, joissa tietysti pääsee tutustumaan suoraan amerikkalaisiin pelitaloihin ja peleihin ilman englantilaisia välikäsiä. Pelikuulumisten lisäksi luvassa on myös pari kuumaa haastattelua.

Ratkaisut

Nyt pääsemme taas uusien ratkaisujen kimppuun. Lupaamme ja vannomme, että Space Quest 5 on lopultakin ensi lehdessä. Yritämme myös paria muuta.

Roolipelit

Pitkästä aikaa luomme katsauksen suomenkielisiin roolipeleihin. Mutta onko katsaus Pelit kakkosessa vai kolmosessa onkin sitten toinen juttu.

Pelit 2/94 ilmestyy 16. maaliskuuta. Muistahan päivämäärä!



Mikroharrastajan hyötykirjat

72h

**Valitse oheisista kirjoista tarvitsemasi ja pistä kuponki postiin!
Käytännönläheisten suomenkielisten oppaiden avulla saat mikrostasi kaiken hyödyn irti.**



Amiga 1
AMIGA DOS

Jyrki J.J. Kasvi

Jokaiselle Amigan käyttäjälle, joka haluaa oppia käyttämään Amigaansa hyvin ja tehokkaasti. Runsaasti esimerkkejä ja kuvitusta, jotka helpottavat tekstin ymmärtämistä.

160 sivua, hinta ~~125 mk~~
NYT TARJOUSHINTAAN 59 MK!

Amiga 3
68000-KONEKIELI

Jukka Marin

Tarkoitettu Amigaa assembler-kielellä ohjelmoiville tai ohjelmointia aloitteleville. Kirjaan kuuluu levyke, jolla mm. monipuolinen konekielimonitori.

255 sivua + levyke, hinta ~~125 mk~~
NYT TARJOUSHINTAAN 59 MK!

Amiga 4
EXEC - AMIGAN SYDÄN

Jukka Marin

Ohjelmoijan käsikirja, joka perehdyttää sinut Amigan käyttöjärjestelmään Execiin. Mukana levyke, jolla on assembler-kääntäjä ja linkkeri, kaikki kirjan esimerkit ja muita apuohjelmia.

216 sivua + levyke, hinta ~~165 mk~~
NYT TARJOUSHINTAAN 59 MK!

AMIGAN PELINTEKIJÄN OPAS

Mika Keskikiikonen, Petri Kiuttu

Kirja vie peliohjelmoinnin kiehtovaan maailmaan. Opit tekemään omia pelejä, käyttämään blitteriä, tekemään vierityksen kaikkiin suuntiin ja hyödyntämään Amigan tehoa vektorigrafiikkaa tehdessäsi. Mukana levyke, jolla mm. valmiin peliohjelman listaus!

271 sivua + levyke, hinta 150 mk

C64 PELINTEKIJÄN OPAS

Jukka Tapanimäki

Kirja kertoo mm. kuvan sulavasta vierityksestä, keskeytyksien hallitsemisesta, grafiikka- ja äänipiirien ohjelmoinnista... eli kaiken mahdollisen peliohjelmoinnista!

134 sivua, hinta ~~145 mk~~
NYT TARJOUSHINTAAN 75 MK!

BITTINIKKARIN KÄSIKIRJA

Ari Paananen

Elektroniikkaharrastajan perusteos, joka käsittelee erityisesti digitaalielektroniikkaa ja kotitietokoneiden lisälaitteiden rakentelua.

153 sivua, hinta 155 mk

TILAA HETI TÄLLÄ KUPONGILLA!

Tilaan seuraavat mikroharrastajan tuotteet:

- ☐ 61302 _____kpl Amiga 1 AMIGA DOS, hinta 59 mk/kpl
- ☐ 61304 _____kpl Amiga 3 68000-KONEKIELI hinta 59 mk/kpl
- ☐ 61305 _____kpl Amiga 4 EXEC AMIGAN SYDÄN, hinta 59 mk/kpl
- ☐ 61327 _____kpl AMIGAN PELINTEKIJÄN OPAS, hinta 150 mk/kpl
- ☐ 61308 _____kpl C64 PELINTEKIJÄN OPAS, hinta 75 mk/kpl
- ☐ 61324 _____kpl BITTINIKKARIN KÄSIKIRJA, hinta 155 mk/kpl

4K01

Nimi

Osoite

Postinumero ja -toimipaikka

Toimituskulut 18 mk/lähetys, riippumatta siitä, montako tuotetta lähetys sisältää.
Toimitusaika n. kolme viikkoa.

Tarjoukset ovat voimassa 31.12.1994 saakka tai niin kauan kuin tavaraa riittää.

POSTIMAKSU MAKSETTU

HELSINKI MEDIA
ERIKOISLEHDET

VASTAUSLÄHETYS

Sopimus 01620/43

01003 VANTAA 300

